M. Tóth Géza

Animáció mint életforma

Presa Universitară Clujeană

M. TÓTH GÉZA

ANIMÁCIÓ MINT ÉLETFORMA

Referenţi ştiinţifici:

Prof. univ. dr. Visky András

Conf. univ. dr. Bátori Anna

ISBN 978-606-37-1288-3

Universitatea Babeş-Bolyai
Presa Universitară Clujeană
Director: Codruța Săcelean
Str. Hasdeu nr. 51
400371 Cluj-Napoca, România
Tel./fax: (+40)-264-597.401
E-mail: editura@ubbcluj.ro
http://www.editura.ubbcluj.ro/

M. TÓTH GÉZA

ANIMÁCIÓ MINT ÉLETFORMA

Válogatott tanulmányok

Alkotás-elméleti és művészeti képzés témában született,
1996 és 2017 között publikált írások.

Presa Universitară Clujeană — Kolozsvári Egyetemi Kiadó
2021

TARTALOMJEGYZÉK

AZ ANIMÁCIÓS FILM NYELVE

Megjelent: 2014.; M. Tóth Géza: Az animációs film nyelve. Magyar Művészet, 2(1). 137-142.

Bevezetés és szabadkozás

Sajátos nyelvi szerkezetként gondolkodni az animációs filmről. Ez lenne a kérdés, hogy lehet-e. Hogy van-e olyan, hogy animációs filmnyelv, vagy az animáció inkább csak az általános filmnyelv egy változata? Vagy még csak az sem, legfeljebb dialektus? Komoly kérdés, jó kérdés. Fel lett téve, megpróbálok rá válaszolni.

Mielőtt hozzákezdek, muszáj néhány dolgot leszögezni. Sem nyelvész, sem olyan valaki, aki nyelvészi babérokra tör, magát titokban nyelvésznek hiszi, nem vagyok. Filmelméleti szakember (babérok stb.) sem. Ha meg kellene határozni, hogy mi az a szemszög, amelyből megpróbálok a kérdésre válaszokat találni, akkor az elsősorban a tanáré, és csaknem akkora részben az animációs filmkészítőé lenne. Előző nézőpontból jön a szándék: mondatokat találni, amelyek a témáról tényleg mondanak valamit, utóbbiból pedig némi saját, gyakorlati tapasztalat arról, hogy hogyan tud megszólalni a film, ha animációs.

1. TEST ÉS LÉLEK

Mint az a műfajjal kapcsolatban gyakorta elhangzik, az „animációs film” fogalma a latin anima (lélek, lélegzet, életerő) szóból származik. Az „animáció” elsődleges jelentése: az elevenítő lélek befogadása. A lélekről való minden beszéd bibliai ősképe az a pillanat, amikor „megformálta az Úristen az embert a föld porából, és élet leheletét lehelte orrába. Így lett az ember élőlénnyé” (1Móz 2,7). Az animáció teológiai értelemben az első megelevenítés, és ennek a momentumnak a folyamatos megismétlődése, a pillanat, amikor az önálló létre alkalmassá szerveződött anyag megkapja éltető elvét, a vegetatív, szenzitív avagy értelmes lelket. Szorosabb értelemben, amikortól a magzatot élő létezőnek lehet tekinteni. E pillanat pontos időpontját a teológia, az orvos- és jogtudomány mindig is nagy vehemenciával igyekezett meghatározni. Értelemszerűen a megfoganás és a megszületés az a két, időben jól definiálható esemény, amelyek egyikéhez az animáció köthető, de számos kánon van, amely valahol a két időpont között állapítja meg az elevenítő lélek befogadásának időpontját.

Lényegében a mai, köznapi értelemben használt animációnál is valami hasonlóról van szó: az élettelen, de az önálló élet esélyét és vágyát hordozó állókép megtelik lélekkel, azaz mozgóképpé válik, megelevenedik. Maga a „mozgókép” egy leegyszerűsítő kifejezés, elvileg helyesebb, ha mozgókép-illúzióról beszélünk. Az illúzió azon a biológiai tényen alapul, hogy ha gyors egymásutánban egymástól csak kismértékben különböző állóképeket észlelünk, azokat képtelenek vagyunk állóképek sorozataként értelmezni, hanem mozgást vélünk látni. Hogy a káprázat létrejöjjön, az emberi szem

számára legalább 10 kép/másodperc sebesség szükséges. Érdekes adat, hogy ezzel nem minden vizuális észlelésre képes élőlény van így, vannak állatok, amelyeknél ez a szám jóval nagyobb. Állítólag egyes ragadozó madaraknak több száz állóképet kellene másodpercenként észlelni ahhoz, hogy mozgást érzékeljenek.

De ez részletkérdés. Ami igazán lényeges, hogy akár egy sas, akár egy ember vizuális érzékelő rendszerét kívánjuk becsapni, ha megfelelően gyorsan mutatunk a szemlélőnek egymástól csak kismértékben eltérő állóképeket, akkor azokat akaratlanul is, reflexként mozgóképnek fogja észlelni. Egyszerűen képtelen lesz arra, hogy ne mozgóképet lásson az állóképek sorozata helyett. Következésképpen a trükk rendkívül hatásos, amiből pedig az következik, hogy rengeteg pénzt kereshet, aki létre tudja hozni ezt a trükköt. Csomó technikai megoldást ki is találtak e mozgásillúzió létrehozására már évszázadokkal a filmtechnika kifejlesztése előtt. De a mozgókép feltalálását mégiscsak ahhoz a pillanathoz kötjük, amikor bő száz évvel ezelőtt megjelent a film és a mozi.

Hogy a mozgás illúziója tökéletesebb, folyamatosabb legyen, a mai mozgóképes gyakorlat nem a számunkra, emberek számára „kötelező minimum”, a 10 képkocka/másodperc sebességet, hanem általában a 25 (vagy a 24) kocka/másodperc tempót használja. Ez (kis egyszerűsítéssel) azt jelenti, hogy másodpercenként 25 állókép kerül a szemünk elé a vetítővásznon, a képernyőn vagy a monitoron, és ezek a képek a szemünkben, agyunkban folyamatos mozgássá állnak össze. A valós mozgások megörökítéséhez a mozgófilmkészítés felvételi szakaszában a vetítéssel megegyező tempójú képrögzítés szükséges. Logikus, hogy a filmkamerának ugyanannyi képet kell exponálnia másodpercenként, mint amennyi vetítéskor a szemünk elé kerül. Másodpercenként huszonöt állókép fölvéve, huszonöt állókép levetítve: a valóság mozgásban rögzíthető. Vagy legalábbis úgy tűnik.

Hogy az a bizonyos megelevenítő lélek mikor kerül az állóképsorozatba, a filmötlet megfoganásakor vagy a film megszületésének, azaz első nyilvános vetítésének pillanatában, az a magzati animációéhoz hasonlóan nehezen eldönthető kérdés és hálás vitatéma. De még ennél is jellemzőbb az az inkvizíciós indulatokat mozgósítani képes kérdés, hogy miben áll a mozgókép-illúzió misztériuma. A film teológusai jellemzően kétféle álláspont valamelyikét képviselik. Vagy arra helyezik a hangsúlyt, hogy az állókép a fent részletezett percepciós fogyatékosságnak köszönhetően megelevenedik, vagy pedig arra, hogy a film lelke az állókép-szekvenciákban már testet ölt. Mintha az egyik álláspont képviselői a szél által felkapott falevelekre, a másik tan hívei pedig a levegőben táncoló falevelek által látható formát nyert szélre kívánnának koncentrálni.

Mind tanári, mind filmalkotói tapasztalatom az, hogy a két nézőpont egyaránt alkalmas az animáció lényegének megértésére. Az első megközelítés talán a mozgókép-illúzió technikai kérdéseinek tisztázására alkalmasabb, a második nézőpontból az animációt mint alkotói attitűdöt lehet mélyebben megérteni. A következőkben ezen a nyomon haladunk tovább.

2. MEGELEVENEDETT ANYAG, TESTET ÖLTÖTT LÉLEK

Az eddigiekből úgy tűnhet, mintha az „animáció” és a „mozgókép” a mindennapi szóhasználatban egymás szinonimái lennének. Pedig, mint tudjuk, ez nem így van. Az „animáció” kifejezés mind a szakmai, mind a köznyelvben csakis a mozgóképkultúra egyik

jól meghatározható területére értendő. Technikai és műfaji értelemben kizárólag az olyan mozgókép (általában, de nem kizárólag film) tekinthető animációnak, ahol a mozgásillúzió létrehozásához szükséges képszekvencia minden egyes állóképe külön-külön, „frame by frame" készül el.

Amikor „játékfilmet" (hétköznapibb szóval „filmet") forgatnak, az egyes állóképek rögzítése között csak nagyon rövid idő, a másodperc töredéke telik el. Két egymást követő animációs filmkocka felvétele között viszont akár több nap, vagy bármennyi idő is eltelhet. A lényeg csak az, hogy minden kép egy kicsit különbözzön az előzőtől. Nem véletlen, hogy az animációs film „készül" és nem „forog". A képrögzítéshez használatos kamera (már ha egyáltalán használnak kamerát, és a képek nem a számítógépben készülnek) lényegében úgy működik, mintha egy nagy tárolókapacitású fényképezőgép lenne. Tegyük fel, hogy egy ilyen kamera elé egy széket teszünk, majd a széket minden expozíció után egy kicsit arrább csúsztatjuk. Így létrehozunk egy képsort a szék különböző pozícióiból, amelyet levetítve azt a hatást kapjuk, mintha a szék „magától" csúszkálna a padlón.

Látszólag nincs is egyébről szó, mint egyszerű filmes eszközről, amilyen például az áttűnés vagy valamilyen egyéb filmtrükk. Az animációt éppen ezért sokan nem is tekintik eredendően önálló műfajnak a többi mozgóképes terület mellett, hiszen – mint látjuk – definíciójában nem esztétikai, tartalmi vagy valamiféle sajátos alkotói attitűdre vonatkozó, hanem kizárólag technikai jellegű meghatározást találunk. Ezt a megközelítést mutatja az is, hogy az animációnak mint technikának a játékfilmes alkalmazásban használt megnevezése a „stop trükk" vagy „kockázás". Sőt, a filmtörténet kezdetén még csak nem is nagyon jutott senkinek sem eszébe, hogy ezt a trükköt egyáltalán meg kellene nevezni. Georges Méliès (1861– 1938) és kortársai még egészen magától értetődőnek találták, és könnyű kézzel alkalmazták azt a megoldást, hogy időnként folyamatosan, időnként képenként exponáljanak. Mindig úgy, ahogy azt az adott jelenet megkívánta. Senkiben nem merült fel, hogy a képenkénti filmkészítési metódust animációnak nevezze. Viszont az sem, hogy a folyamatosan exponált mozgóképet ne lehetne éppen úgy animációnak tekinteni.

Igen ám, de egyes alkotók, mint például az orosz származású Vladislav Starevich (1882–1965), a francia Émile Cohl (1857–1938) vagy az amerikai Walter Elias „Walt" Disney (1901–1966) annyira beleszeretett a kockánkénti képrögzítésbe, hogy azon túl nem is készített máshogyan filmet, csakis ezzel a módszerrel. Kiderült a számukra, hogy az önálló mozgásra képtelen tárgyak és képek trükkös megmozgatása végtelen lehetőségeket kínál. Lenyűgözte őket, hogy mozgásra tudtak bírni bármit, amit csak akartak, és igyekeztek alaposan feltérképezni és kiaknázni ezt a kincsesbányát. A kezük alatt az 1930-as évekre életre kelt minden, amit csak el lehet képzelni: rajzok, festmények, kollázselemek, bábok, makettek, különféle anyagok, tárgyak, preparált bogarak, kitömött állatok. A filmezésen belül új, karakteres és önálló műfaj kezdett formálódni, épp csak egységes megnevezése nem volt még ennek a zsánernek. Eleinte, jobb híján, a mozgásra bírt nyersanyagból (rajzfilm, bábfilm, árnyfilm stb.) vagy az elkészült film hangvételéből (humoros film, groteszk film stb.) határozták meg az új műfajt.

A zsáner angol nyelvű megnevezésére a negyvenes évektől kezdett általánossá válni az „animáció" (animated film, animation) kifejezés. Az amerikai Max Fleischer (1883–1972) 1930-as években készített rövidfilmjeinek főcímében jelent meg először az

akkoriban valószínűleg kissé marketing ízűnek ható „animálta" meghatározás (animated by). Disney legkorábbi egészestés rajzfilmjének, az 1937-es Hófehérke és a hét törpe című művének stáblistáján már animátorokként (animators) vannak feltüntetve azok a munkatársak, akik az egyes rajz-szekvenciákat a filmben megtervezték és elkészítették.

Mindebből már logikusan következett, hogy minden olyan filmre, amelyben a rajzokat, bábokat, anyagokat stb. az „animátorok" „animálják", az egységes műfaji meghatározására az „animált film", „animációs film" (animated film) vagy csak röviden „animáció" (animation) kifejezést alkalmazzák. Legalábbis Amerikában és az angol nyelvterületen. A németeknél egészen a nyolcvanas évek végéig a jóval kevésbé hangzatos „trükkfilm" (Trickfilm, Puppentrickfilm, Zeichentrickfilm) kifejezés volt az általánosan alkalmazott meghatározás. Ez a fogalom szárazan korrektnek tűnik az „animáció" miszticizmusához képest, pedig a „trükkfilm" nemcsak pontosan, hanem nagyon szellemesen utal a műfaj „filmtrükk"-technikai alapú definíciójára (Filmtrick). Ha általános meghatározást akartak alkalmazni, és a műfajt nem a megmozgatott képi alapanyag sajátosságából (rajzfilm, bábfilm stb.) eredeztették, akkor nálunk is a német nyelvterületek kifejezése volt használatban. Olyannyira, hogy például Vásárhelyi Istvánnak a műfajjal foglalkozó, úttörő jelentőségű 1962-es, közel kétszáz oldalas tanulmánykötetében (Trükkfilm: rajzfilm–árnyfilm–bábfilm) még egyetlen egyszer sem szerepel az animáció, animációs, animálni kifejezés.

Mára azonban az egész világon, így nálunk is általánosan használt és elfogadott műfaji meghatározássá az „animáció" vált. Magam is főként ezen a területen tevékenykedve, azt gondolom, kivételesen értékes hozományt nyertünk azzal, hogy animációs filmesként, animátorként, tehát lelket adó, megelevenítő erővel rendelkező alkotóként definiálhatjuk magunkat. De rögtön felmerül a kérdés, milyen felelősséget ró ez a definíció az animációs alkotókra, és mi a helyzet a többiekkel? Mi van azokkal a filmesekkel, akik kezében folyamatosan exponál a kamera, akik egyszerűen „csak" filmet készítenek?

3. REPRODUKCIÓ, TRÜKK, LÉLEK

Szörnyű lenne azt gondolni, hogy az animációs film a kizárólagos örököse mindannak, ami a mozgókép-illúzió létrehozásában olyan kivételes, sőt – Weöres Sándor szép mondatát ideidézve –, ami „a mérettelen Istennek teremtésével közös ütemű". Különösen képtelenség volna ezt gondolni, ha arra a sok lélektelen és szellemtelen, de magát műfajilag animációnak tartó képfolyamra gondolunk, amely annyi formában, annyiféle vetítő felületen hemzseg körülöttünk. Abban, hogy ez a névadás mégis megtörténhetett, és egy filmes részműfaj közmegegyezéssel magára vehette azt az önmeghatározást, amelyet az egész is csak szerénytelenség árán viselhetne, azt gondolom, egyéb huncutságok is közrejátszanak.

A kezdet kezdetéről (gondoljunk újra Mélièsre és kortársaira) nemcsak az mondható el, hogy a képenkénti filmkészítési metódust senkinek nem jutott volna eszébe animációnak nevezni, hanem az is, hogy a folyamatosan exponált képsorokról senki nem gondolta, hogy az képes lenne hitelesen képviselni a valóságot. Pontosabban: a nézők persze, hogy gondolták, nagyon is gondolták! De a filmcsinálók csak annyira, amennyire a bűvész az előadása közben azt gondolja, hogy a nyuszi a cilinderben tényleg átalakul galambokká. A hasonlat nem légből kapott, az első mozisok és filmkészítők között

sok mutatványost, illuzionistát találunk, akik a filmre egészen modern szemmel úgy tudtak tekinteni, mint a szemfényvesztés egy rendkívül hatásos eszközére. Gyönyörű példa Winsor McCay (1867–1934) animációs filmje, a Lusitania elsüllyesztéséről (The Sinking of the Lusitania, 1918). A több mint 25000 rajzból álló, közel két évig készített 12 perces film dokumentarista hatással és drámai erővel meséli el az 1915-ben német torpedótalálatot szenvedett brit óceánjáró tragédiáját.

A mai nézők többsége valószínűleg „látná”, hogy a film az első kockájától az utolsóig rajzolt, de McCay kortársai számára a Lusitania elsüllyesztése éppen annyira a valóságot jelenítette meg, mint a mai átlagnéző számára a híradók katasztrófatudósításai. Ahogyan azonban az évek és a játékfilmes generációk követték egymást, az egyre jobb technikának és az egyre olajozottabban működő filmgyári gépezetnek köszönhetően a filmalkotók, filmrendezők maguk is egyre-másra hajlamosakká lettek azt gondolni, hogy amit csinálnak, annak szükségképpen köze van valamiféle objektíve létező valósághoz. Az az érzés kezdett átörökítődni, hogy az, aki „lefilmezi”, „levideózza”, az egyszersmind újjá is teremti a valóságot. Egyre többen megfeledkeztek arról, hogy amit tesznek, az nem egyéb, mint szemfényvesztés, és már egyre kevesebben ismerték a trükköt, annak egyszerű technikáját és eredeti lelkületét. Tömegek kezdték a filmkészítők között is úgy gondolni, hogy a nyuszi a cilinderben a trükk ismerete nélkül is csak úgy, magától és igaziból át fog alakulni galambokká.

Az animációs filmesek persze nem feledkezhettek meg a trükkről, és kevésbé érintette meg őket a valóságreprodukálás képességének gőgje, de idő múltával az ő helyzetük se vált könnyebbé, ami a lélek megelevenítő képességének megtartását illeti. Varázsoltak hónapszámra, „szemfényvesztettek” tiszta erőből, ha már egyszer megtanulták a trükköt, de a többség elfelejtette, hogy kinek szól, és mi végre van az egész hókuszpókusz. Olyan történetek is sztenderd gyártástechnológiájú rajzfilmben próbáltak világra jönni, amelyek esetleg éppen gyurmafilmként vagy igazi színészekkel, valós helyszíneken forgatva lehettek volna életképesek. Idővel a rajzfilm- és bábfilm-stúdiókban folyó munka nagy része éppúgy eltávolodott az eredeti, ujjongós, csodavárós lelkülettől, mint a játékfilmes vagy dokumentumfilmes műhelyek többségében. A közönség pedig nézte a filmeket, és nem biztos, hogy mindig értette a filmes műfaj-meghatározásokat. Mert az, hogy mondjuk a Fellini Rómája vagy Huszárik Szindbádja nem animáció, az rendben van. Minek beszélni arról, ami nyilvánvaló; hogy itt a lélek munkálkodik. De annak a fényében, hogy miközben ezeket a filmeket nem tekintjük a lélek testté válásának, a Barbapapát meg igen, az azért mégiscsak furcsa. Azt gondolom, hogy az egyetemes filmtörténetben a szó legeredetibb értelmében vett animáció pillanatai sokkal inkább egy-egy alkotásban, alkotói életműben, és nem kizárólag az animációsnak nevezett műfajban jelentek meg. Minden esetben olyankor, amikor az alkotók nem a gyártási rutinokban, a filmtechnikában vagy a jól bevált trükkökben bíztak, hanem meg merték kockáztatni, hogy az adott-egyetlen film eleve létező lelkülete, mint a szél a leveleket, a csak rá jellemző alakzatokba és formákba rendezze a film alkotóelemeit. Bár Balázs Béla nem egészen ebben az értelemben használta, kölcsönvéve tőle a kifejezést, ezeket a filmeket tartom „abszolút filmeknek”. Azokat, amelyekben az alkotók mertek élni a formai lehetőségek meghatározásának szabadságával, azzal, hogy minden animálható, és hogy az animációban minden lehetséges.

4. „LÉLEK S SZABAD NÉP TESZ CSUDA DOLGOKAT" (BERZSENYI)

Ha azt állítom, hogy az abszolút film megszületésének feltétele a film formai lehetőségeinek minden kötöttségektől, technikai sztenderdektől és gyártási rutinoktól mentes szabad meghatározása, akkor azt is állítom, hogy ebből a szempontból hazai filmesnek lenni egyáltalán nem rossz dolog. Más szempontból elég keserves, de a hazai film-szakma hagyománya legalább jó szellemi alapot teremt ahhoz, hogy esély legyen abszolút filmek, igazi animációk létrejöttére. Én magam is ezt a gondolkodásmódot örököltem az előttem járóktól, igyekszem minden egyes filmemet olyan nyitottsággal, a film iránti olyan tapintattal készíteni, mintha a legelsőt készíteném, és ezt a szemléletet igyekszem továbbadni az utánam jövőknek is. Nem kívánva nagyobbat markolni, mint amekkora még megfogható, a teljes magyar filmkultúrából csak saját szűkebb szakmai házam tájáról hozok példákat annak illusztrálására, miképpen válhat valóban lélekkel teltté egy-egy animációs film. Ha az eddig írtak szubjektívek voltak, és a tudományos alaposság és teljesség igénye nélkül íródtak, ami most következik, sokszorosan ilyen módon fog íródni. Három olyan példát hozok, amelyek alkotói mindhárman a tanáraim voltak. Sőt, talán mestereim is.

Első nagy, igazi, még gyerekként látott animációs filmes élményem Jankovics Marcell Sisyphus (1974) című rövidfilmje, amelyben az ecsettel gesztusszerűen felfestett mozdulatfázisok számomra lenyűgöző hitellel jelenítették meg az újra meg újra halálosan elfáradó, de valahonnan belülről mégis erőt merítő kőgörgető alakot. Nem érintett meg a film mondandója, jobban belegondolva nem is pontosan tudom, hogy a küzdésen mint a madáchi „ön-célon" túl van-e a filmnek mondandója. De az, ahogy a friss-fekete tusvonal elszálkásodik-elfogy, aztán mintegy saját magából erőt merítve újra meg újra megtelik frissességgel, az olyan mértékben harmonizált a nyögő, küszködő alakkal, amelyhez hasonló hitelességű formai egységet mindaddig nem láttam, és azóta is csak keveset.

Ezen kevés kivételes élmény közül az egyik legemlékezetesebb Orosz István 1989-es filmje, a Vigyázat, lépcső! Más filmjeiben is szívesen használt önmagát megcáfoló, újraértelmezni kényszerítő téri ábrázolásokat, grafikusként pedig mindig is ontotta magából a különféle anamorfózisokat és egyéb térábrázolási bravúrokat. A Vigyázat, lépcső! előtti filmjei közül az Álomfejtőben vagy az Ah, Amerikában is nagyon helyénvalónak éreztem ezeket az elbizonytalanító rajzolt tereket és metamorfózisokat, de ebben a filmben az Eschertől kölcsönzött, önmagába visszaforduló képtelen terek alkalmazása egészen lenyűgözött. 1989-et írtunk, minden és mindenki azt próbálta elhitetni vagy elhinni, hogy nagy és nagyszerű változások előtt állunk, a múlt hibái nem ismétlődhetnek meg, ugyanabba a folyóba nem léphetünk kétszer. És akkor ez a film nagyon finoman feltette a kérdést, hogy mielőtt bármiféle folyóba lépés egyáltalán szóba jöhetne, vajon van-e legalább arra erőnk és esélyünk, hogy ugyanabból a kopott, utált lépcsőházból csak egyszer is kilépjünk. A film válasza már akkor sem vígasztalt, és azóta nyilvánvalóvá vált, hogy miért: nem akart altatni.

Ugyancsak aktuális történelmi, politikai eseményekkel kapcsolatban megfogalmazott alkotói hitvallásnak lehetne vélni Reisenbüchler Sándor Isten veled, kis sziget… című 1986-os filmjét, pedig Reisenbüchler már évekkel azelőtt ezen a filmjén dolgo-

zott, hogy a bős-nagymarosi óriás beruházás körüli tüntetéshullám kirobbant volna. A 12 perces film általános allegóriaként mutatja be egy vízerőmű építése miatt örökre víz alá kerülő kis sziget, pontosabban a sziget hagyományos értékeinek megsemmisülését, eltűnését. Reisenbüchler lényegében arra építette a filmjét, hogy előbb meghökkentő mennyiségben és képi gazdagságban felvonultatta ezeket az értékeket, majd sorra bemutatta a megsemmisülésüket. De hogy a dolog még torokszorítóbb legyen azok számára, akik a hagyományos értékek iránt felelősen éreznek, a kis sziget összes virágát, madarát, gombáját, házát, kerítését, fáját és egyéb, szinte leltárszerűen számba vett értékét a magyar népművészeti motívumokból származtatott képekben ábrázolta – Bartók és Korniss Dezső munkásságát is felidézve ezzel.

Az említett három kisfilm (és még számos hazai animáció) nagyrészt nem a témaválasztásnak, a „sztorinak” köszönheti, hogy eleven hangon meg tudott szólalni, hanem hogy a film készítője minden esetben rátalált azokra a formai megoldásokra, amelyek a filmet hitelessé, átélhetővé tették. Könnyű belátni, hogy mennyire más eredményt hozott volna, ha a három film nem a fent részletezett képi, kép-dramaturgiai és mozgatási stílusra épül. El lehet képzelni bábfilmben a Sisyphust, realisztikusan ábrázolt terekkel Orosz István filmjét, vagy ecsetrajz-animációként az Isten veled, kis szigetet, de az eredmény nem lenne örömteli. A képi és mozgatási megoldások filmre szabottságához hasonló a fenti példák hangi világa. A Sisyphusban alkalmazott naturalisztikus zihálások, nyögések, a Vigyázat, lépcső! olykor valós, olykor furcsán művi hangeffekt kollázsa és Reisenbüchler filmjében a klasszikus nagyzenekari művek és az ipari hangeffektek együttes alkalmazása mind olyan formai megoldás, amelyet a filmek életképességének kockáztatása nélkül nem lehetne megváltoztatni.

Babits írja Madách-tanulmányában, hogy a költeményben mindig a forma a lényeg, a tartalom csak néma anyag, „vászna a hímzésnek.” Babits nyilvánvalóan sarkít, de az biztos, hogy a versnek a prózától különböző formai lehetőségei, a rím, a metrum, a dallam, a babrálósabban gondos szóválasztás olyan eredményre kínálnak esélyt, amelynek befogadása a prózáétól eltérő természetű. A történetek, sorsok, eszmék megértésénél nagyobb hangsúlyt kap az átélés, az együtt rezdülés, minden, ami a befogadásban nem intellektuális. Mondjuk, hogy lelki. A próza a történetet, a tartalmat keresi, a líra a formának örül. A jó animáció egy kicsit mindig versszerű. Aki szereti a verseket, annak az igazi animáció is öröm.

AZ ANIMÁCIÓS FILM KÉSZÍTÉSÉNEK OKTATÁSA A KÖZÉPISKOLÁBAN

Megjelent: 1996.; M. Tóth Géza: Animációs film készítésének oktatása a középiskolában. Új Pedagógiai Szemle, 46(11). 97-106.

A Magyar Iparművészeti Főiskolán szereztem animációs filmtervezői és tanári diplomát. 1992 óta foglalkozom filmes, elsősorban animációs filmes oktatással. Több animációs tábort, tanfolyamot, szakkört vezettem. Tanulmányomnak célja néhány, a tanulók életkorához és a körülményeikhez alkalmazkodni képes feladat menetének, eredményeinek leírása, a tapasztalatok összegzése.

A feladatok mindegyike olyan, amely helyet kaphat egy animációs filmes (vagy multimédia) oktatási program első szakaszában. A technikai feltételek iskolánként eltérőek. Van, ahol speciális mozgáspróba berendezés, számítógépes rendszer, filmkamera segíti az oktatást, máshol az összes technikai felszerelés az iskola egyetlen régi VHS kamerája. Ebben a dolgozatban elsősorban azokat a feladatokat sorolom fel, amelyek a mostohább körülmények között, alacsonyabb szintű technikai felszereltség mellett is elvégeztethetők, és egymásra építhetők. Ezekből az ötletekből olyan feladatsorokba is bekerülhet egy-egy, amely – jobb körülmények között – később nagyobb igényű célokat is maga elé tűzhet.

Az „animáció" szó jelentése: valami élettelent megeleveníteni, lélekkel, élettel felruházni. Ennek gyakorlati megvalósítása az animációs filmezésben azt jelenti; megmozgatni. A mozgófilm azon a fiziológiai tényen alapul, hogy ha gyors egymásutánban egymástól csak kismértékben eltérő állóképeket látunk, azt szemünk „tehetetlenségénél" fogva nem állóképek sorozataként, hanem mozgóképként értelmezi. Ehhez az emberi szem számára legalább 10 kép/másodperc sebesség szükséges. Fontos hangsúlyozni, hogy ezzel csak mi vagyunk így, bizonyos állatoknál ez a szám kisebb, többségüknél azonban nagyobb. Egyes ragadozó madaraknak például több száz állóképet kellene másodpercenként vetíteni ahhoz, hogy mozgást érzékel jenek. Hogy a mozgás illúziója tökéletesebb legyen, a filmes gyakorlat sem a 10 képkocka/másodperc sebességet, hanem általában a 24 kocka/másodperc tempót használja. Ez azt jelenti, hogy a film-vetítőgépben folyton mozgó filmszalag minden kockája egy-egy pillanatra állóképként a vetítővászonra vetül, és a szemünkben agyunkban folyamatos mozgássá áll össze. A „trükk" csak az olykor feltűnő. biciklisták vagy lovas kocsik összevissza mozgó kerékküllői láttán lepleződik le. Ahhoz, hogy a világ kerékküllőkön kívüli része a vásznon a reális mozgások illúzióját keltse, a mozgófilm készítés felvételi szakaszában a vetítéssel megegyező tempójú képalkotás-sor szükséges. A filmkamera tehát másodpercenként épp huszonnégyet exponál. Huszonnégy állókép fölvéve, huszonnégy állókép levetítve másodpercenként: a világ megörökíthető mozgásában.

Az animációs film készítésekor viszont a szükséges 24 kocka/másodperc képmennyiség nem folyamatos expozícióval kerül a filmre, hanem egyesével. Az animációs filmkamera úgy működik, mintha egy nagy tárolókapacitású fényképezőgép lenne. A mozgófilm egyes képeinek exponálása folyamatos. Két egymást követő animációsfilm-kocka felvétele között akármennyi idő is eltelhet. A lényeg csak az, hogy a következő képre egy kicsit más kerüljön.

Ha tehát egy rögzített kamera elé például egy széket teszek, majd minden expozíció után egy kicsit arrébb csúsztatom, akkor a filmre a szék különböző pozíciójú képeinek sorozata kerül. Ez levetítve azt a hatást adja, mintha a szék „magától" csúszkálna a padlón. Az azután, hogy a fázisról fázisra felvett látvány egy tárgy, egy élő személy más-más pozíciójú gyurmafigura vagy egymás utáni mozdulatrészeket ábrázoló rajzsor-e, más és más hatású lesz, de technikája ugyanaz: animáció. Láthatjuk tehát, hogy az animáció tulajdonképpen egyszerű filmes esz köz, mint például a visszafelé felvett jelenet, az áttűnés stb. (Technikaként inkább a „kockázás" szó a használatos.) Ezzel a technikával viszont a „reális" film remekül tud irreális vagy szürreális képsorokat létrehozni, így az animáció az idők folyamán már nemcsak nagyon sok lehetőséget kínáló filmes technika maradt, hanem függetlenné vált, önálló műfaj lett. E műfaj két fő tulajdonsága és kimeríthetetlen gazdagságának állandó forrása az, hogy minden animálható és animációban minden lehetséges.

Az animációhoz, az animációs oktatáshoz nem feltétlenül kell nagy technikai apparátus, kamera, trükkasztal vagy filmvetítő gép. Az első „animációs filmes", a francia Émile Reynaud például a múlt században, már a mozgófilm megjelenése előtt készített üveglapokra festett fázisokból álló, a mai egyedi animációs filmekhez hasonló, lírai hangulatú rövidfilmeket.

Ismertetek néhány egyszerűbb technikát és azt, hogy ezek hogyan alkalmaz hatók az oktatásban. Az elképzelhető leg-egyszerűbb animáció a két fázisból álló, a fázisok gyors váltakozásából adódó mozgás. Ennek a típusnak ismert megjelenítési formája az, amikor egy darab papírra az egyik, egy e fölé helyezett papírra pedig a másik fázist rajzoljuk. A fölső papírt egy tollra vagy ceruzára tekerjük. A toll ide-oda kapkodásával a felső papír hol kisimul (és így az ezen lévő rajzot látjuk), hol visszapöndörödik (ekkor az alsó ábra válik láthatóvá).

A feladat igen egyszerűnek tűnik, de – hasonlóan a többi egyszerű animációs technikához – a sikernek van egy nagyon fontos feltétele: olyan mozgást kell találni, amelyik épp az adott technikával jeleníthető meg a legjobban. Ebben az esetben tehát csak az lesz élvezetes, jól érthető mozgássor, aminek a valóságban is az a tulajdonsága, hogy leginkább a mozgás két szélső pontja és a gyors, visszatérő ritmus jellemzi. Jó megoldás tehát például két fűrészelő törpe vagy ugató kutya.

Itt kell megemlíteni az animációs filmezés, de főleg a rajzfilmkészítés egy fontos trükkjét: a sziluett-hatást. Már ebben az egyszerű feladatban meghatároz hatja az eredményt az, hogy a tanulók milyen nézetből ábrázolják a mozgást. Ha például az előbb említett, két fázisban ábrázolt, nyitott, illetve csukott szájú kutyafej szemből jelenik meg, sokkal kisebb hatású mozgást fog eredményezni, mintha profilban rajzolják. A lényeg tehát: a tanulók mindig képzeljék el a figuráik mozgását úgy, mintha erős ellenfényben csak a szereplők sziluettjét látnák. Ha a mozgás így érthető, jó esély van arra, hogy az

eredeti képi világban megjelenő figura is látványosan, felismerhető gesztusokkal fog mozogni.

A következő, szintén egyszerű és ismert animációs technika az, amikor egy vastagabb tankönyv lapjainak jobb felső vagy alsó sarkába rajzoljuk a mozgássort. Ezt a könyv átpörgetésével lehet életre kelteni. Kollegiális és praktikus okokból is jobb megoldás, ha ezt a technikát nem füzetben vagy könyvben gyakoroltatjuk a diákokkal, hanem olyan jegyzetpapír-tömbön, amelyből az elrontott fázisok kivehetők, és ahová a szükséges pótrajzok a kívánt helyre tehetők.

Az előző feladatban említettek itt is érvényesek. Itt értelemszerűen egy egyirányú (sztori jellegű) mozgássor lesz a technikának legmegfelelőbb. Ez jóval több lehetőséget kínál, de itt is fontos figyelmeztetni a diákokat a technika által limitált időhosszra (max. 2-3 másodperc) és a mozgás ritmusára. Jó megoldás szokott lenni a növekedés (például kinyíló virág) vagy valamilyen helyváltoztató mozgás (például rakétakilövés).

A harmadik, egyszerű technikai feltételeket igénylő, az iméntiekkel rokon animációs technika a stroboszkóp (vagy varázsdob) segítségével készített mozgás sor. Ez a szerkezet egy tengelyre csapággyal erősített hengerből áll, leginkább egy nagy talpas pohárra emlékeztet. A henger, melynek csak alja és palástja van, gyors forgásra képes. A hengerpalást aljába fognak kerülni a fázisok, és hogy minden rajzot külön-külön „állóképként" láthassunk, a palást felső felén keskeny nyílásokat vágunk. Értelemszerűen ahány nyílás van a paláston, annyi rajzot kell a henger belsejébe tenni, ugyanis amikor a hengert megforgatjuk, minden nyílás, amely a szemünk elé kerül, a vele szemközti képet engedi egy pillanatig láttatni. A gyorsan forgó képek így nem mosódnak össze a szemünk előtt, hanem egy mozgássort eredményeznek. Legcélszerűbb a rajzokat egyetlen papírcsíkra rajzolni, amelynek hossza megegyezik a palást kerületével, és annyi részre osztani, ahány nyílást a hengerpalástra vágtunk.

Ennek a technikának is sajátos ritmusa és tempója van. Most a természetükből fakadóan visszatérő ritmusú mozgástípusok lesznek a leginkább adekvátak. Sok haladó mozgás, járás, forgás, hintázás, repülés stb. ilyen. Az a lényeg, hogy a képsor utolsó fázisa után a mozgás természete is az első kép soron következését követelje. Egy újra meg újra kinyíló virág vagy sokszor egymás után felépülő ház tehát nem tartozik a jó megoldások közé. Külön értékelendőek viszont azok a megoldások, amelyekben a tanulók a mozgássor periódusát egy-két fázissal képesek meghosszabbítani.

Például szembejövő autók rajzolására két megoldás is adódhat. Képzeljünk el mindkét esetben egy olyan stroboszkópot, amely egy 12 fázisú mozgássort képes életre kelteni. Az első rajzon a kép bal sarkában megjelenik egy kis pont, ez a következő fázisokon aztán a képek jobb oldala felé haladó, egyre növő autóvá hízik, szinte betölti a képet, a tizedik fázison már az autó java része nem is látszik, a tizenegyediken már szinte az egész autó kiment a képből, a tizenkettedik kép pedig üres. Az ezután megjelenő első rajz a kis ponttal a következő szembejövő autó első fázisát jelenti. Jó megoldás. Szebb, több, „profibb" viszont az a rajzsor, amelyikben például ez a kis pontként ábrázolt autó már az előbbi példa tizedik fázisán megjelenik, a nagy, félig a képből már kifutott autó mögött, messze. Ezután a tizenegyedik fázison az eredeti mozgássor második, a tizenkettediken pedig az eredeti mozgássor harmadik rajza szintén a képre kerül. Ilyen módon a mozgássor három fázissal meghosszabbodott, a mozgás simább, szebb lett.

E három egyszerű animációs technikát nemcsak amiatt tartom jónak és a középiskolás filmes oktatásba valónak, mert olcsóak és az eredmény gyorsan látható általuk, hanem azért is, mert képesek arra, hogy látványosan illusztrálják az animációs filmezés két alapmozgás-típusát: az egyirányút és a visszatérőt, illetve a visszatérőnek egy gyakori változatát, a két fázisban visszatérő mozgást.

A legtöbb filmes és fotós oktatási programban szerepelni szokott a filmfelvevő gép, a videokamera vagy a fényképezőgép működésének és használatának ismertetése. Sokan fontosnak tartják, hogy ne csak a munkaeszközökön ismertessenek minden gombot, csavart, pöcköt, hanem azt is elmondják a tanulóknak, melyik fázisban mi történik a filmmel, mi a filmgyártás általános menete, mi a film és a video közötti különbség stb. Ezeket nélkülözhetetlenül fontosnak tartom én is. A diákok egészen más lelkülettel nyúlnak a kamerához, ha a technikai lehetőségek kel és folyamatokkal tisztában vannak.

Érdekes viszont, hogy a programsorok zöme csak itt, a második lépcsőfokon kezdi az oktatást, az első lépést kihagyja. Azt ugyanis, hogy miképpen lesz a fény, a látvány, a világ két dimenzióra absztrahált képpé. Ez azért is különös, mert ennek a kérdésnek a diákok számára nagy élményt nyújtó megválaszolásához nem szükségesek elérhetetlen tárgyi feltételek.

Valamennyi fénytan az általános iskola felső tagozatától kezdve időről időre a fizikaórák kötelező anyaga. A diákok előbb tükröződésről, lencsékről, tárgy- és fókusztávolságról, később, a gimnáziumban kvantumokról, kettős természetről tanulnak. Sok középiskolás diákkal beszélgettem arról, hogy ezek az ismeretek számukra mennyire „kézzelfoghatóak", mennyire szólnak a valóságról. Általában az a vélemény, hogy nemigen gondolnak a FÉNYre, amikor számot adnak a tanultakról, vagy magukban felelevenítik az anyagot.

A camera obscura (sötétkamra) elvét évszázadok óta ismerik a tudósok és a művészek. Feltehetően már az ókorban is tudtak róla, legelső ismert ábrázolása Reiner Gemma Frisius holland természettudós 1554-ben kiadott könyvéből való. A camera obscura jelenség abból áll, hogy ha egy apró lyukon a fény egy mindenhol tökéletesen záródó dobozba vagy szobába (sötétkamrába) jut, a doboz lyukkal szemközti falán a doboz előtti látvány fordított állású képe jelenik meg. A dobozon kívüli világ tárgyai a rájuk vetülő fényt kisebb-nagyobb mértékben visszaverik. Ezek a fénysugarak mindenfelé, többek között éppen a doboz kis nyílása felé is haladnak. Meg sem állnak a doboz hátlapjáig. Mivel a fénysugarak egyenes vonalban terjednek, a doboz elé állított játékbaba fejebúbja a doboz hátlapján alul, a lábujjai pedig a hátlapon felül válik képpé. Ugyanez okért minél közelebb esik a hátlap a lyukhoz, a kép annál kisebb lesz. Ezt a képet a diákoknak igen egyszerűen meg lehet mutatni. A legfrappánsabban úgy, hogy tavasszal, napsütésben egy mosógép vagy hűtőszekrény dobozát kivisszük a szabadba. A dobozra egy tökéletesen záródó ajtót vágunk, az esetleges sérüléseket, ahol a nemkívánatos fény beszűrődhet, leragasztjuk, a doboz belső falát pedig például temperával feketére festjük. (Ez utóbbi nem feltétlenül szükséges, de élesebb képet kapunk, ha nem fognak zavarni a doboz belső, világos faláról visszaverődő kósza reflexek.) Ezután a doboz méretétől és a fény erősségétől függően egy körülbelül 3-5 mm átmérőjű lyukat fúrunk az egyik nagyobbik oldalfalra, a lyukkal szemközti doboz falra pedig egy fehér papírt erősítünk, vagy fehérre festjük. Ezután egyesével be lehet mászni a nagyméretű kamerába, ahol napsütés és jó lyukméret esetén a kinti osztálytársak jól azonosítható, viszonylag éles,

fejen álló képe fogadja az érkezőt. Kevésbé jó időben vagy nagy doboz híján a képet úgy tehetjük láthatóvá, ha egy kisebb, például bögre nagyságú doboz hátlapját pauszpapírból készítjük. Ezzel a módszerrel sajnos csak olyan tárgyak lesznek láthatóak, amelyek egyszerre nagyon világosak és jól felismerhető formájúak. Például egy villanykörte izzószála vagy egy gyertyaláng. A pauszon fejjel lefelé lobogó lángkép általában kisebb élményt ad, mint a mosógép-dobozbeli, de sokaknál ez a feladat segített megérteni egy korábban tanult fizikai törvényt.

A camera obscura-feladat harmadik, valószínűleg legizgalmasabb változata, amikor a doboz hátoldalán keletkezett képet a diákok meg is örökítik.

A reneszánsz kora óta rendszeresen használták művészek, rajzolók a camera obscurát arra, hogy a látható világot a lehető legpontosabban örökítsék meg. A doboz hátoldalán kifeszített, átlátszó lapon a látvány hű képét lehetett megrajzolni, megfesteni.

Tapasztalatom szerint viszont ennél is érdekesebb feladat a tanulók számára a camera obscurát fényképezőgépként használni. Ehhez a következők szükségesek: minden tanuló készít egy nyitható-zárható, belül fekete falú kartondobozt, ami csukott állapotban sehol nem engedi be a fényt. (Fontos, hogy a doboz anyaga is elég vastag legyen.) A doboz alakja nemcsak kocka vagy négyszög alapú hasáb, hanem henger vagy más is lehet. A kész dobozra egy körülbelül 5-8 mm átmérőjű lyukat vágnak. Erre a viszonylag nagy nyílásra azért van szükség, mert a doboz kartonfalára nem lehet elég kicsiny és elég precíz lyukat vágni. Ide egy olyan anyagból (például alufólia vagy a fotópapírt csomagoló fekete műanyag tasak) kell egy kis darabot ragasszanak, ami szintén nem engedi át a fényt, de elég vékony ahhoz, hogy megfelelően apró és pontos lyukat tudjanak rá fúrni. A vállalkozás sikere sokban függ e lyuk méretétől, pontosabban kicsiségétől. A tanulók a lehető legkisebb lyukat pöttyintsék a fóliadarab közepébe, lehetőleg a gombostűnél jóval hegyesebb rózsa vagy kaktusztüskét használva.

Ezután egy fotópapírt tesznek (természetesen teljes sötétben, emulzióval a lyuk felé fordítva) a doboz lyukkal szemközti falához, majd a lyukat ujjukkal letakarva a dobozt a megörökítendő látvány elé teszik. Az expozíció szabadban, napsütésben, kellően apró lyuk mellett kb. 30-40 perc. A felvétel után a fotópapírt előhívják és fixálják. Az eredmény természetesen egy fordított állású negatív kép lesz.

Szárítás után ebből egyszerű kontakteljárással pozitív kép készíthető. Ha ehhez nincs megfelelő felszerelés, egy teljesen besötétíthető szoba és egy üveglap is elég hozzá: a tanulók egy fotópapírt emulzióval fölfelé egy asztallapra helyeznek, erre fordítják képpel lefelé a már elkészített negatívot, majd a két papírt az üveglappal összenyomják. Ezután 5-6-másodpercre fölkattintjuk a villanyt. Ezt követően az új képet előhívják, fixálják és szárítják.

Ez a feladat – tapasztalatom szerint – semmihez nem hasonlítható élményt nyújt a tanulóknak. A végeredmény a fotózás őskorát idézi: szép panoráma-felvételek, mélységélesség nélküli, különös hangulatú kézi munkák születnek. A képekből készült kiállításon minden esetben érdemes a „kamerákat” is szerepeltetni.

A bevezetőben példaként említett tárgyanimáció az animációs filmezés legkorábbi válfaja. Már a legősibb filmburleszkekben is találkozunk megelevenedett tárgyakkal. Ilyen volt például a filmezés legkezdetibb szakaszából Lumiére híres gegje, A megöntözött öntöző (L'Arroseur arrosé), amelyben egy locsolótömlő kel önálló életre: egy kisfiú

rálép a kerti gumicsőre, a kertész a tömlőt az arca felé fordítva vizsgálja a víz elapadásának az okát. A fiú leugrik a csőről, a vízsugár a kertész arcába csap.

Aki először tart kockázni (tehát egy-egy felvételt „fényképezőgépként" készíteni) tudó kamerát a kezében, megpróbálkozik a tárgyak életre keltésének animációs lehetőségével. A minket körülvevő tárgyak szinte egytől egyig alkalmasak arra, hogy megmozdulva, önmaguk funkcióján túllépve önálló egyéniségekké váljanak. A tárgyanimáció legfontosabb tulajdonsága, hogy a megfelelően mozgatott tárgyak emberi tulajdonságokat nyernek, antropomorfizálódnak. Mégpedig olyan módon, hogy például a középiskolások kezében sokkal könnyedebben válnak gazdag jellemű, érdekes egyéniségű karakterekké, mint az eleve emberi alakot célzó rajzfilmfigura-tervek. Egy üresfejű, nagy fülű, vörös képű lábas vagy egy kákabélű, sápadt, alig pislákoló gyertyaszál könnyebbé teszi egy-egy jól felismerhető egyéniség meg tervezését. Egy rajzolt figura megszületésekor korlátlanok a lehetőségek, és ez a szabadság sok diákból görcsösséget vagy a biztonságos sémák előhívását hozza magával. Egy tárgy megmozgatása, emberi tulajdonságokkal való felruházása: animálása sokkal inkább körülhatárolt feladat, de sokszor éppen az segít a konstruktív ötletek megszületéséhez, ha a diákok keze valamennyire meg van kötve. A tárgyakkal tehát az animáció kapcsán is érdemes foglalkozni, mert a tárgyakból kiindulva tervezett karakterek jelleme jól felismerhető, jól verbalizálható. Ez pedig a jól tervezett animációs film figurájának a legfontosabb tulajdonsága.

Hogy a diákok ráhangolódjanak a tárgyakkal való foglalkozásra, a tárgykultúráról szóló hosszas beszélgetések mellett (vagy sokszor helyett) a következő játékos feladatot szoktuk végezni egy önként jelentkező diákkal. Én mondok egy szót: egy tárgyat, neki pedig egy perc áll a rendelkezésére, hogy a tárggyal kapcsolatos összes ismeretét, illetve asszociációját elmondja. Gondolkodási idő nincs. (Értelmes, egész mondatokban, tehát nem vázlatos vagy csapongó szóáradatban kell fogalmazni.)

A feladat lényege kettős: egyrészt pontosabb képet kapunk a feladatmegoldó gondolkodásáról, fantáziájáról, és arról, hogy mennyire képes a gondolatait összegezni, másrészt pedig előhívhatjuk belőle azokat a spontán képzettársításokat, amelyek a későbbi feladatok alapját képezik. Fontos, hogy olyan szavakat adjunk, amelyek konkrétak és mindennaposak, de kellőképpen érdektelenek egy-egy diák számára. Így tehát jó, sok érdekes asszociációt előhívni képes szavak a szög, papucs, létra, hordó típusúak. Az olyanok viszont, amelyek érzelmileg közel állnak a diákokhoz, vagy túl általánosak, esetleg túl konkrétak (például könyv, televízió, sampon), ebben a feladatban általában nem bizonyultak jó választásnak.

A feladat második részében az egész osztály, illetve csoport részt vesz: minden diák kap egy-egy papírlapot, amelyre előzőleg ráírtam egy-egy tárgy nevét. Most a diákok egyszerre kezdve a munkát, az előbbi feladat írásos-rajzos változatát készítik el. Ennek a feladatnak az eredménye és a lényege hasonló, mint az egyszemélyes, szóbeli változaté, de a tárgyhoz fűzött megjegyzések általában még sokkal szubjektívebbek, a rajzos-írásos ötletek pedig még eredetibbek.

A középiskolás korosztály nagy részénél tapasztalható a vizuális és a fogalmi gondolkodás szétválása. Bár Németh Lajosnál azt olvashatjuk, hogy e kéttípusú gondolkodás szétválaszthatósága „csupán tudományos absztrakció, hiszen a valóságban a vizuális érzékelés már észleléssé válásakor tudati elemekkel is társul", ha nem az észlelésről, hanem a reprodukálásról vagy a produkálásról van szó, sokszor tapasztalhatjuk a tanu-

lóknál a fogalmi gondolkodás prioritását. A mondott asszociációs feladat írásos-rajzos része jó lehetőség arra, hogy a diákok segítségére legyünk abban, hogy e kéttípusú gondolkodás alkotó szinten is könnyedebben, magától értetődőbben működjön együtt.

Ha a továbbiakban nincsenek is nagyobb ívű terveink a tárgykultúra- vagy a tárgyanimáció-oktatás területén, ezt a feladatot olyankor is érdemes elővenni, amikor hiteles képet szeretnénk kapni például egy addig ismeretlen csoport tagjairól. Ebben az esetben egyeseknek tudatosan adhatunk olyan szavakat, mint például tükör, olló, alma. Főleg a lányok képesek ilyen szavakra rövid „bemutatkozással" reagálni.

Ha a feladatnak ez az oldala kevésbé fontos és inkább a tárgyak vagy a film kultúrájával szeretnénk a továbbiakban foglalkozni, jó megoldás, hogy a csoport tagjai ne mind más-más tárgyat kapjanak elemzésre, hanem esetleg minden harmadik tanuló (az ő tudtuk nélkül) ugyanarról a tárgyról írjon-rajzoljon. Ez egyrészt azért lényeges, mert lehetőség és idő van az írások közös megbeszélésére, másrészt azért, mert az asszociációk összevetésével gazdagodhat a tárgy „jelleme", lehetőség nyílik arra, hogy megvitassuk, mi az, ami például egy vödörnek alaptulajdonsága lehet, és mi az, ami csupán árnyalja a jellemét.

A továbblépés érdekében hasznosnak bizonyult, ha olyan tárgyakat választottam, amelyek valamely „klasszikus" és könnyen hozzáférhető animációs filmben gazdag jellemábrázolással jelennek meg. Például Disney A szépség és a szörnyeteg című filmjének megnézése és megbeszélése előtt az egyik csoportban az asszociációs feladat három írásban elemzett tárgya a film három jól sikerült karaktere: a teáscsésze, a gyertyatartó és a kisseprű volt. Ennél a feladatnál a Disney-féle karakteranimáció, bővebben pedig a cell-animációs mozgatási technika egy-egy példája jól illusztrálhatja a tárgyak antropomorfizálhatóságának rajzfilmes felhasználását.

A tárgyak jellemének vizsgálata mint a karaktertervező stúdiumok első állomása akkor válik igazán érthetővé és élményszerűvé, amikor már nemcsak általánosságban beszélünk egy-egy tárgyról, hanem kézbe vesszük, megfigyeljük a mozgatás lehetőségeit, megbeszéljük az ehhez esetleg szükséges kiegészítések további módozatait.

A következő feladat első részében egy-egy konkrét, a foglalkozáson jelenlévő tárgy megfigyeléséből indulunk ki. Most nem elsősorban a „figura" jellemét, hanem a konkrét cselekvési lehetőségeit vizsgáljuk. A feladat: olyan alapvető emberi mozgásformákat kell az adott tárgyra adaptálni, amelyek mindennaposak, mindenki által használtak, de amelyek egyénenként mégis karakteresen különbözőek.

Fontos, hogy a diákok igyekezzenek a tárgyak egyéniségét lehetőleg kiegészítések nélkül vagy a tárgy karakteréhez igazodó kiegészítéssel kialakítani. Induljanak ki – esetleg írásban összegezve – az adott tárgy legfontosabb tulajdonságaiból és abból, hogy ezek a tulajdonságok miképp változtathatók meg. Például egy alma adekvát helyváltoztatási formája lehet a pattogás, a gurulás. Ebben a feladatban tehát nem volna jó választás e tárgyat a karakterétől idegen lábakkal kiegészíteni. Ugyanígy jobb megoldásnak tartom, ha például az alma elkeseredését egy lefelé görbülő szájséma helyett a gyümölcs piros-friss héjának hirtelen elzöldülésével vagy megráncosodásával, esetleg meghámozódásával jelezzük. A lényeg tehát e feladat bevezetésénél az, hogy a kiválasztott tárgyak fizikai tulajdonságai határozzák meg azt, hogy hogyan fog mozogni, hogyan lesz belőle egyéni jellemű figura.

Ha van lehetőségünk kockánkénti felvétellel filmre, esetleg videóra venni a tárgyak figurává válásának ezt a szakaszát, akkor a tanulók feladata: készítsék el az adott tárgy különböző tempójú és különböző indulatú helyváltoztatását eredményező animációt. Ehhez három különböző karakterű, 3-4 másodperces zenét vettem föl. (Vidám-játékos, szomorú, büszke-ünnepélyes.) A diákoknak ugyanebben az időhosszban kellett tárgyaikat a zene hangulatának megfelelően meganimálniuk. Fontos, hogy a tanulók olyan tárgyakat válasszanak, amelyekből képesek több ugyanolyan példányt is beszerezni, hiszen az animáció közben megsérült, elhasználódott tárgyakat pótolni kell. Jó, ha ezt a feladatot a tanulók háromfős csoportokban végzik. Így egy nagyobb létszámú osztályban is mindenki kamerához juthat, és miután közösen kitalálták a figura különböző karakterű járását, egymás között meg tudják osztani a felvétel részfeladatait: a kamera és a lámpák kezelését, a mozgatást (animálást) és a rendezést.

Ha nincs lehetőségünk arra, hogy a tárgyak egyénített mozgását filmre vagy videóra vegyük, jobb, ha nem a karakterjárással, hanem a különböző indulatok mozgásos megjelenésével foglalkozunk. Ebben a feladatban lefényképezzük vagy videóra vesszük azt, hogy az adott tárgy hogyan változtathatja a színét, állapotát, formáját, ha más-más karaktert jelenít meg. Ez egyéni munka, mindenki a saját figuráját alakítja annak a négy típusnak megfelelően, amelyet én határoztam meg: bölcselkedő-magabiztos, jólelkű-ostoba, ijedt-szerény, mérges-dühös. (Animációs filmtörténeti példaként az órán kialakított figurákat később össze lehet hasonlítani a négy legkarakteresebb Disney-törpével, Tudorral, Kukával, Szendével és Morgóval.)

Ennél a feladatnál is fontos, hogy a kiválasztott tárgyból kellő mennyiség álljon a diákok rendelkezésére, de most nem lényeges, hogy mind ugyanolyan legyen. Volt rá példa, hogy ezt a feladatot az egyik tanuló nem úgy oldotta meg, hogy elvégezte a kívánt változtatásokat négy ugyanolyan tárgyon, hanem úgy, hogy egy kosár körtéből kiválogatta a neki megfelelő gyümölcsöket, és ezeket minden változtatás nélkül, a figura karakteréhez illő zenével együtt videóra vette.

Hogy hogyan lehet különböző emberi alaptípusokat ugyanannak a tárgynak más és más fizikai tulajdonságú példányával ábrázolni, jó animációsfilm-példa Foky Ottó Babfilm című műve.

Utolsóként szintén tárgyanimációs feladatot ismertetek. A tárgyak antropomorfizálása után most azt vizsgáljuk, hogy ezek a tárgykarakterek hogyan találkozhatnak egymással. A tárgyakból lett figurák konfliktusai segítségével a filmezés fontos területét, a különféle jellemek egymáshoz való viszonyba kerülését érintjük. Ennek a feladatnak kapcsán erre úgy van mód, hogy miközben a diákok a más-más természettel felruházott tárgyaik mozgatásán keresztül önmagukat játsszák, ez a kitárulkozás általában nem feszélyezi őket.

Általános iskolások között sok helyen ismert játék a „kő-papír-olló” vagy ennek valamilyen variációja. A két játszó gyerek a jobb kezével egyszerre mutat valamilyen egyszerű gesztust: ökölbe szorítja az ujjait, minden ujját kinyújtja, vagy a középső és a mutató ujjával V betűt formáz. Az első a „kő”, a második a „papír”, a harmadik az „olló”. A három tárgy közül bármelyik kettő közmegegyezéses jelét mutatják, azok egyértelmű viszonyban állnak egymással: a kő kicsorbítja az ollót, a papír eltünteti (becsomagolja) a követ, az olló szétvágja a papírt. Ehhez a játékhoz hasonlít a tárgyanimációval foglalkozó feladatsor utolsó része. A diákoknak most nem egyetlen tárgyból lett figura

jellemének árnyalására kell figyelniük, hanem arra, hogy az adott tárgyhoz milyen más tárgy rendelhető, amely valamilyen konfliktust, valamilyen érdekes viszonyt teremt. Ez a viszony lehetőleg csak kétpólusú legyen, és láthatóvá lehessen tenni egyszerű, dramatizált formában. Ha kicsiben is, e feladat kapcsán már eljutunk a sztorihoz, a geghez.

Ha van lehetőségünk kockázni, az előző feladathoz hasonlóan most is csoport-bontást javaslok. Ha kockázni nem képes videokamera áll rendelkezésünkre, akkor a mozgás megtervezésekor ismét az egyéni munka bizonyul praktikusabbnak. A felvétel aztán általában spontán csoportmunkában történik. Ebben az esetben a már megtervezett történet két szereplőjét rögzített kamera előtt a rövid sztori kitalálója és esetleg segítője – mintha báboznának a tárgyakkal – maga mozgatja, játssza el. A tanulók munkáját sokban segíti az, ha a képek beállításának megtervezésekor a kamera által érzékelt látványt monitoron nézhetik. Egy fotókarton háttér és egy pár fekete kesztyű pedig abban segít, hogy a képen csak maguk a tárgy-szereplők érvényesüljenek.

Fontos, hogy a szereplők közti viszony egyértelmű és minél árnyaltabb legyen. Úgy tapasztaltam, hogy a középiskolások szívesen és szellemesen kódolták tárgyakká azokat a személyeket, de még inkább érzelmeket és vágyakat, akik és amik valamiért különösen foglalkoztatták őket.

Egy nógrádi középiskolai szakkörben egy tizenhat éves lány például szépen, árnyaltan vallott e feladat kapcsán arról, hogy számára sokszor milyen nehezen adja meg magát egyes tantárgyak anyaga. Az ő két szereplője egy nagy lánggal égő gyertya és egy vastag könyv volt. Előbb a könyv sétált be a képbe, nyitott volt és nagyon magabiztos. A kis gyertya izgágán igyekezett bepillantani a lapok közé, de a könyv újra meg újra elfordult. Végül a gyertya „orra előtt” becsapódott, és ezzel eloltotta a gyertya lángját.

Ha idáig eljutottunk, elértük azt, hogy a tanulók már nem csupán egy-egy figura vagy háttér megtervezésébe, hanem a történetírásba is belekóstoltak. Azt hiszem, a tárgyanimáció olyan műfaj, amely túl kevés lehetőséggel rendelkezik ahhoz, hogy igazán jó filmek születhessenek kizárólag ezzel a technikával. Bizonyára nem véletlen, hogy egy-két reklám vagy agitációs film kivételével ezt a technikát önmagában nagyon ritkán alkalmazzák. Az első animációs film stúdiumokban viszont – véleményem szerint – ez a technika használható a legjobban. A diákok úgy ismerkednek fontos filmes fogalmakkal, hogy a gyakorlati munkájuk eredményét viszonylag gyorsan meglátják, a kudarc veszélye pedig kicsi. Ezzel. együtt a csak tárgyakat szerepeltető önálló animációs film készítését az iskolában sem tartom jónak. Ha egész film készítésére van igény és lehetőség, a tanulóknak nagyobb élményt szerez és tanulságosabb a (tárgyakat is szerepeltethető) kollázs vagy pixillációs technika.

AZ ANIMÁCIÓS FILM HELYE ÉS SZEREPE A MÉDIAOKTATÁSBAN

Megjelent: 1998.; M. Tóth Géza: Az animációs film helye és szerepe a médiaoktatásban. Iskolakultúra, 8. Melléklet

Témám és szakterületem, az animációs film oktatása a mai magyar közoktatási struktúrában, elsősorban a „Mozgóképkultúra és médiaismeret” műveltségi terület részeként kaphat helyet. A médián belül az animáció a mozgókép egyik nagy és nagy múltú területe.

1. BEVEZETÉS

1.1. Filmes technikaként az animációt – a digitális képmanipuláció és a hagyományos mozgóképkultúra egymásra találásával – egyre több alkotó alkalmazza. Az animáció önálló használata pedig szintén egyre nagyobb méreteket ölt, akár a népszerű rajzfilmsorozatokra, egész estés báb- vagy rajzfilmekre, akár az egyedi készítésű, művészi rövid animációs filmekre gondolunk.

1.2. Magának a szónak – „animáció” – a pontos jelentése: valami élettelent megeleveníteni, lélekkel, élettel felruházni. Ennek gyakorlati megvalósítása az animációs filmezésben azt jelenti: megmozgatni. A mozgófilm azon a fiziológiai tényen alapul, hogy ha gyors egymásutánban egymástól csak kis mértékben eltérő állóképeket látunk, azt szemünk „tehetetlenségénél fogva” nem állóképek sorozataként, hanem mozgóképként értelmezi. Ehhez az emberi szem számára legalább 10 kép/másodperc sebesség szükséges. Fontos hangsúlyozni, hogy ezzel csak mi vagyunk így, vannak állatok, amelyeknél ez a szám kisebb, többségüknél azonban nagyobb. Például (és állítólag) egyes ragadozó madaraknak több száz állóképet kellene másodpercenként vetíteni ahhoz, hogy mozgást érzékeljenek. Hogy a mozgás illúziója tökéletesebb legyen, a filmes gyakorlat sem a 10 képkocka/másodperc sebességet, hanem általában a 24 kocka/másodperc tempót használja. Ez azt jelenti, hogy a filmvetítőgépben mozgó filmszalag minden kockája 1/24 másodpercre állóképként a vetítővászonra kerül és a szemünkben-agyunkban folyamatos mozgássá áll össze. A „trükk” csak az olykor feltűnő biciklisták vagy lovas kocsik össze-viszsza mozgó kerékküllői láttán lepleződik le. (A küllők mozgásának periódusideje ritkán van szinkronban a kamerában mozgó film sebességével.) Ahhoz, hogy a világ kerékküllőkön kívüli része a vásznon a reális mozgások illúzióját keltse, a mozgófilmkészítés felvételi szakaszában a vetítéssel megegyező tempójú képalkotás-sor szükséges. A filmkamera tehát másodpercenként épp huszonnégyet exponál. Huszonnégy állókép fölvéve, huszonnégy állókép levetítve másodpercenként: a világ mozgásában megörö-

kítható. Az animációs film készítésénél viszont a szükséges 24 kocka/másodperc képmennyiség nem folyamatos expozícióval kerül a filmre, hanem egyesével. Az animációs filmkamera úgy működik, mintha egy nagy tárolókapacitású fényképezőgép lenne. A mozgófilm egyes képeinek exponálása között 1/24 másodperc telik el. Két egymást követő animációs filmkocka felvétele között akármennyi idő is eltelhet. A lényeg csak az, hogy a következő képre egy kicsit más kerüljön. Ha tehát egy rögzített kamera elé például egy széket teszek, majd minden expozíció után egy kicsit arrébb csúsztatom, akkor a filmre a szék különböző pozíciójú képeinek sorozata kerül. Ez levetítve azt a hatást adja, mintha a szék „magától" csúszkálna a padlón. Az azután, hogy a fázisról fázisra felvett látvány tárgy, élő személy, más-más pozíciójú gyurmafigura, vagy egymás utáni mozdulatrészeket ábrázoló rajzsor-e, hatásában más és más lesz, de technikájában ugyanaz: animáció. 1.3. Érdemes megemlíteni, hogy az animációt sokan nem tekintik eredendően önálló műfajnak a többi mozgóképes terület mellett, hiszen – mint láttuk – definíciójában nem esztétikai, tartalmi, hanem kizárólag technikai jellegű meghatározást találunk: animációnak tekinthető minden olyan mozgókép (általában film), ahol a mozgás illúziójának megteremtéséhez szükséges minden egyes képi fázis külön-külön, „frame by frame" készül el. Látszólag tehát nincs egyébről szó, mint egyszerű filmes eszközről, amilyen például az áttűnés vagy a leblende. Ezt a megközelítést mutatja az animáció – játékfilmes alkalmazásánál használt – szinonimája is: „stop trükk" vagy „kockázás". Nem véletlen azonban, hogy a köztudatban az animáció nem csupán filmes trükkként, hanem nevében magát a teremtést ígérő, önálló műfajként él. Ennek oka az animáció kettős eredete. Kettős, hiszen az animációt nemcsak a filmhez, hanem az időből kiemelt és mozdulatlanságra kényszerített állóképhez is rokoni szálak fűzik. A filmből nyerte életre kelésének technikai feltételét, de az állókép-ős mindig is igényt tartott arra, hogy megteljen „animával", lélekkel hogy a rajzolt, mintázott, festett valóság megmozduljon, hogy „mozgó kép" legyen. Ezáltal e műfaj két fő tulajdonsága és kimeríthetetlen gazdagságának állandó forrása: minden animálható és animációban minden lehetséges. A formai megoldásoknak a fentiekből eredő gazdagsága alkalmassá teszik a műfajt arra, hogy a közoktatásban a vizuális nevelés és mindenekelőtt a médianevelés számára bőséges példával és feladattal szolgáljon.

2. MŰFAJ ÉS MŰFAJOK

2.1. A klasszikus – filmkamerával készülő – animációs filmes műfajt két nagy részre oszthatjuk fel. Vannak filmek, amelyek térbeli alakzatok mozgatásával érik el a kívánt hatást és olyanok, amelyek a különböző kétdimenziós ábrázoló technikákra épülnek.

2.1.1. Az első kategória ismert képviselője a játékfilm és az animáció közös utóda, a pixilláció, amikor az animált szereplők mindegyike vagy egy része valódi hús-vér színész, akik a reális mozgás helyett fázisról fázisra, képfelvételről képfelvételre csak apránként mozdulnak el, így a végeredmény „élethű" látványt mutat ugyan, a mozdulatok és a helyváltoztatás módjai viszont groteszkek, olykor a fizika törvényszerűségeivel öszszeegyeztethetetlenek lesznek (pl. Varsányi Ferenc: Suli-buli, 1976). A térbeli animációs filmek másik nagy csoportját a különböző báb- és gyurmafilmek alkotják. E filmekben a mozgó figurák közös tulajdonsága az, hogy más-más térbeli pozícióba állíthatók és ezt a helyzetüket legalább néhány másodpercig (a következő képkocka felvételéig) bizton-

ságosan megtartják. Ezt általában valamilyen gömbcsuklós vagy ólomdrót vázrendszer, vagy a figura gyurmaszerűen képlékeny anyaga biztosítja (pl. Foky Ottó: A Kiscsacsi kalandjai, 1972). A báb animációs filmek legegyszerűbb formájának a tárgy animáció tekinthető. Az ezzel a technikával készült filmek szereplői közönséges tárgyak (ebben a tekintetben hasonlítanak a pixillációra), ezek mozgatásához általában szintén valamilyen vázrendszer vagy az adott tárgy több (különböző mozdulatfázisba merevített) példányát használják (pl. Foky Ottó: Babfilm, 1975).

2.1.2. A kétdimenziós animáció legegyszerűbb és legősibb formája a kollázs- vagy papírmozgatásos eljárás. Az ilyen típusú filmben mozgást végző szereplőket kisebb-nagyobb elemekből építik fel, ezek az elemek általában fényképrészletek, festett papírdarabok vagy más olyan egyszerű formák, amelyek jellemzően síkbeliek. A film egyes fázisait vagy ezen elemek cserélgetésével, vagy aprólékos mozgatásával hozzák létre, hasonlóan mint például a tárgymozgatásos technikánál (pl. Békési Sándor: Vázák meséi. 1989–1991). A kollázs animációhoz hasonló módon készülnek azok a (festmény-, por-, homok-) filmek, amelyekben az adott anyaggal a mozgatást szintén a filmkamera előtt (alatt) végzik. Ezek az alkotások leginkább egy állandóan fejlődésben, átalakulásban levő grafikához, festményhez hasonlítanak (pl. Cakó Ferenc: Hamu, 1994). Az animációs film műfajának legnagyobb példányszámban készülő képviselői a rajzfilmek, az úgynevezett cell animációs filmek. Ez az eljárás onnan kapta a nevét, hogy a mozgás egyes fázisait külön-külön vékony, átlátszó celluloid lapokra festik. A felvétel során ezek a lapok a hozzájuk tartozó statikus (általában festett) háttérre kerülnek, és annak a figurán kívüli részét látni engedik. Így csupán a mozgó formákat kell megrajzolni és megfesteni (pl. Dargay Attila: Vuk, 1981). Ennek a módszernek két fő gyakorlati előnye van: minden grafikai stílus mozgatásában nagy szabadságot tesz lehetővé, jól mozgatható, a film gyártása pedig objektíven körülhatárolható részfeladatokra bontható. Természetesen ahány produkció, annyi apró változtatás képzelhető el az egyes munkafázisokban, a cell animáció készítésének logikája és rendszere azonban lényegében az 1920-as évek Walt Disney-produkciói óta nem változott.

2.2.1. Tekintsük most át a rajzfilm készítésének vázlatos folyamatát az ötlettől a kész filmig! Az alapötletet általában a film írója vagy rendezője adja. (A két szerep sokszor egyazon személyt takar.) Ő készíti el az irodalmi forgatókönyvet, melynek tartalmaznia kell a párbeszédeken és a monológokon kívül a helyszínek és a szereplők fontosabb mozdulatainak, viselkedésének, esetleg viseletének leírását. Ezután következik a képes forgatókönyv („story-board”) elkészítése. Ennek már konkrét képkompozíciókban kell tartalmaznia az egyes jeleneteket, és a szereplők karaktereit is meg kell jeleníteni. Ezen kívül konkrét technikai utasításokat (trükkök, kameramozgások stb.) és a film hangi világának a leírását is tartalmaznia kell. A film ebben a fázisában kapja meg a jelenetek időbeli hosszának első vázlatát is, az ún. „timing”-ot. Mivel a story-board lesz lényegében minden további (rendkívül idő-, munka- és pénzigényes) részfeladat alapja, fontos, hogy azt a film készítői a lehető legprecízebben, legátgondoltabban készítsék el. Az élőszereplős játékfilm készítői a leendő alkotás hosszának sokszorosát filmezik le: egyazon jelenetet más beállítással, más kompozícióban, különböző irányokból is filmre veszik, hogy aztán a vágó a rendelkezésre álló sok jelenet közül a film ritmusába leginkább illőt kiválaszthassa. A rajzfilmben a „túlforgatás” mértéke jóval kisebb (és ezért a vágó munkája is más egy kicsit), hiszen csak azt vehetik filmre, amit előzőleg már meg-

rajzoltak, megfestettek, felvételre előkészítettek. (Nagy baj van akkor, ha csak a rajzi munkák és a felvétel elkészítése után, a vágószobában derül ki, hogy a story-board nem volt elég átgondolt és a film további jeleneteket „kíván".)

2.2.2. A story-board alapján (vagy annak elkészültével párhuzamosan) a grafikai tervező elkészíti az egyes jelenetek pontos kompozícióját, az ún. „beállítást", megtervezi a figurák végleges rajzi karakterét és az egész film látvány- és hangulatvilágát. A hazai rajzfilmes gyakorlatban a legtöbbször a film rendezője nemcsak az író és story-board készítő, hanem a grafikai tervező szerepét is magára (kell) vállalja. A több példányban sokszorosított story-board és a grafikai tervek ezek után különböző szakemberekhez kerülnek. Abban az esetben, ha a film zenéjének és a szereplők hangjának felvétele megelőzi a figurák mozgásának tervezését, a rendező a zeneszerzőnek és a színészeknek vagy a zenei szerkesztőnek a story-boardon mutatja be a készülő filmet és ismerteti a zenére, a film hangi világára vonatkozó elképzeléseit. Ezt nevezik „előhangfelvételnek". Ezt az eljárást alkalmazva a film képének kialakítása és a hang utómunkái egymással párhuzamosan futnak és a két anyag a film szerkesztésekor a vágóasztalon találkozik. Az „utóhangfelvétel" gyakorlata szerint – ezzel ellentétben – a hang a már megvágott képre kerül rá. A film háttereit készítő szakembereknek (sok estben festőművészeknek) a zeneszerzőhöz hasonlóan a story-board és a beállítási rajzok nyújtanak állandó segítséget. A rajzolt mozdulatsorok megtervezői, az ún. „animátorok" a rendezői instrukciókon kívül szintén a story-boardból és a grafikai tervekből: a beállításokból és a figuratervekből értik meg a feladatukat. Az animátor(ok) vázlatos rajzait a figuratervek alapján az ún. „kulcsrajzolók" tisztázzák le. Az ő rajzaik már a filmben látható szereplők mozdulatainak kulcspozícióit ábrázolják. Ezeket a mozgásra jellemző szélső pozíciókat sűrítik be az ún. „fázisrajzolók". Nekik szintén nagyon pontosan be kell tartaniuk a grafikus által megtervezett karakterek arányait, rajzi stílusát, hiszen ha a sok-sok kulcs- és fázisrajzoló erre nem ügyelne, akkor a filmbeli szereplők mozgásuk közben „nem tartanák a karakterüket" mindegyik jelenetben egy kicsit másmilyenek lennének. Miután valamennyi rajz elkészült (ezek még papíron vannak), vagy kézi munkával, tollal, ecsettel, vagy xerox eljárással át kell őket másolni azokra a celluloid lapokra, ahol aztán a kifestők a grafikai terveken megadott színminták alapján kiszínezik valamennyit. Ez az a pont, ahol az utóbbi időben a számítógép lehetőségeit is egyre gyakrabban igénybe veszik. Ma már sok „cell animációs" technikával készülő produkcióban egyáltalán nem használnak cellt, a papíron elkészített fázisrajzok jelentik az utolsó manuális munkafázist, és ami ezután következik: kifestés, felvétel, szerkesztés, hangosítás, video- vagy filmkiírás már mind digitális úton készül el.

2.2.3. Ezek a kifestett cell lapok és a hátterek az operatőrhöz kerülnek, aki a rendező (vagy az animátor) által elkészített kódrendszer („expozíciós lista") alapján fázisról fázisra felveszi az egész filmet. Ez a munka is rendkívül nagy türelmet és figyelmet követel; van, hogy az operatőrnek egyszerre nyolc-tíz jelölésre is folyamatosan figyelnie kell és egy-egy bonyolultabb jelenet felvétele akár napokig is eltarthat. Az operatőri szobából a nyersanyag a filmlaborba kerül, ahol előhívják és egy pozitív másolatot, úgynevezett munkakópiát a vágó rendelkezésére bocsátnak. A vágó (a rendező és általában a zenei szerkesztő közreműködésével) az elkészült hang- és kép-nyersanyagokból megszerkeszti, „megvágja" a filmet. Minden jelenet és minden kép a helyére kerül, a film elnyeri a végleges formáját. Rendkívül izgalmas pillanatok ezek: ekkor derül ki,

hogy amit az író, a forgatókönyvíró, az animátor stb. elképzelt, megtervezett és sok apró elemként létrehozott, képes-e összeállni egyetlen logikus egésszé: filmmé. Ha igen, az minden fáradságot és fásultságot feledtet. A filmmel azonban még rengeteg teendő van.

2.2.4. Ezek ugyan már nem tartoznak kizárólag az animációs filmre jellemző feladatok közé, de meg kell említsük, hogy a különböző utómunkák – a sokszorosítás, a film forgalmazása és reklámozása – éppúgy hozzá tartoznak a produkcióhoz, mint a részletesebben tárgyalt munkafázisok bármelyike. Ezeknek a feladatoknak az elvégzése is szükséges ugyanis ahhoz, hogy a film valóban létrejöjjön: megjelenjen a közönség előtt.

3. KITEKINTÉS

3.1. Ahhoz, hogy a téma nemzetközi eredményeit összegezni lehessen, szükséges a médiapedagógiai szemlélet egészének áttekintése, hiszen az animáció helye és szerepe csak így válik érthetővé. Mára a fejlett országok nagy többségében létezik médiaoktatás. Mivel általános a különböző kerettanterv-rendszerek alkalmazása, a pedagógusok, illetve az iskolák általában szabad kezet kapnak abban, hogy ez önálló tantárgyként, vagy valamilyen integrált formában jelenjék-e meg. A kerettantervekhez kapcsolt módszertani ajánlásokban közös elem, hogy az iskolai szituációban megjelenő média használata, analízise és készítése során fontosnak tartják, hogy a tanulók hozzáállása mindvégig objektív, konstruktív és kritikus legyen. E három fogalmat különösen is hangsúlyoznunk kell, hiszen létezik olyan pedagógiai gyakorlat, mely a média egészének objektív hatásvizsgálata helyett csupán egy-egy arra érdemesnek ítélt médiaszöveg esztétikai elemzésével foglalkozik. És bár a médiadependencia kialakításának és a média-drogmegelőzés szándékával időről időre megjelennek pedagógiai jellegű publikációk, legtöbbjükben túlsúlyos szerepet kap az adott gondolatokat közreadónak az a szándéka, hogy a médiaoktatást valamiképpen megpróbáljuk a média esztétikai oldaláról megközelíteni. A reklámok, a szappanopera-sorozatok vagy a gyerekekhez közelálló egyéb médiaszövegek szalonképtelen voltának hangsúlyozása azonban általában nem a médiától, hanem a médiával foglalkozó tanórától való elfordulást eredményezi. Véleményem szerint e tárgykörhöz sem lehet másként közelíteni, mint saját jellemzőinek felismerésével, felismertetésével. Akkor is, ha ezzel be kell lássuk, az audiovizuális tömegkommunikáció kibontakozásával, az elektronikus hordozóeszközök tömeges terjedésével olyan médiumokról, médiaszövegekről is szót kell ejtsünk, amelyek nem lesznek képesek elérni szigorú esztétikai mércénket.

3.2. Tagadhatatlan tény, hogy az általános és középiskolás korosztály számára a média életmód-, ízlés- és személyiségformáló hatása legalább akkora vagy még nagyobb, mint az iskoláé. A film, a televízió, a video, a számítógép, a rádió, a nyomtatott sajtó egyre nagyobb teret követel magának az ifjúság életében is, így mind az információszerzés, mind a szabadidős tevékenységek egyre inkább a médiához és nem az iskolához kötik ezt a generációt. Különösképpen akkor, ha gyakorlattá válik a nevelésben az a kettősség, amelyet egyik oldalon az esztétikai, másik oldalon pedig a piaci, politikai szempontok érvényesítése eredményez. E kettősség nemcsak azért rossz, mert az oktatás ilyen módon lemond életünk egy rendkívül izgalmas területének érdemi vizsgálatáról, hanem elsősorban azért, mert a fiatal korosztályok számára a média ellenőrizetlen fogyasztása, használata kifejezetten káros lehet.

3.3. A média és a nevelés kapcsolatát vizsgálva már a hatvanas években több fejlett országban felmerült az igény arra a szemléleti változásra, hogy az iskola foglalkozzon az ifjúságot egyre inkább befolyása alá vonó média hatásrendszerével. Az alábbiakban a pillanatnyilag érvényben levő osztrák és angol médiapedagógia irányelveit összegezem. Európa tőlünk nyugatra eső felének e két szélső pontján lényegileg hasonló – véleményem szerint példaértékű – módon végzik e tárgykör oktatását. Az osztrák médiaoktatás rendszerét a bécsi minisztérium támogatásával ismertem meg, az angol struktúráról pedig a British Film Institute által szervezett, 1994 májusában, Londonban tartott szemináriumon tájékozódtam.

4. AUSZTRIA

4.1. Az Osztrák Oktatási és Művészeti Minisztérium az 1994/19. számú köriratában összegezi mindazokat az irányelveket és elvárásokat, amelyeket a médiaoktatásban lényegesnek tart. Alapvető elvként leszögezi, hogy a médiát a tanulók természetes környezetéhez tartozónak tekinti és a médiát jó lehetőségnek tartja a világméretű kommunikációhoz, a világra nyitott látásmód megőrzéséhez és a demokrácia továbbfejlesztéséhez, másrészt azonban felhívja a figyelmet a gazdasági és politikai manipuláció lehetőségének fokozott veszélyére. Megállapítja továbbá, hogy az elektronikus média által jelentkező kihívásokkal szemben az iskolának ki kell állnia a mellett a feladata mellett, hogy ítélőképes és jól kommunikáló emberek képzését segítse, a kreativitást és az önálló alkotások által szerzett örömöt ösztönözze, és a médianevelésről szóló oktatási elvek értelmében a tanulók építő kritikai magatartásának kialakulását támogassa.

4.2. A MÉDIAOKTATÁS CÉLKITŰZÉSEI

4.2.1. Médiahasználat: A tanulóknak fel kell ismerniük és át kell élniük, hogy a tömegmédia célirányosan a fogyasztásorientált viselkedést igyekszik befolyásolni, ehhez ébreszt igényeket. Fel kell ismerniük és át kell élniük, hogy az egyéni és a tömegkommunikációs eszközök kiszélesítik lehetőségeiket abban, hogy tevékenyebben részt vegyenek a gazdasági, politikai és kulturális életben. A médiapedagógiának segítenie kell a tanulókat, hogy – felismerve és átélve a média viselkedési módokat ösztönző hatását – gondolják át saját szerepelvárásaikat és ismerjék fel saját kommunikációs szükségleteiket és hiányosságaikat.

4.2.2. Média és kommunikáció: A médianevelés tegye késszé a tanulókat eligazodni abban a világban, amelyről nagy részben csak a média közvetítésével tájékozódnak. Tudatosítani kell bennük, hogy a média jelentősen hozzájárul a politikai ítéletalkotásukhoz. Fel kell ismerniük, hogy az emberek miként tarthatók távol az aktív politizálástól és egyes gazdaságilag meghatározó érdekcsoportok milyen módon próbálják a média fogyasztóit politikailag manipulálni. Tudniuk kell, hogy a média fiktív volta nemcsak a virtuális világ közvetítése során jelentkezik, hanem a média a valóság leképezésekor is egy saját valóságot alkot. Ismerniük kell az egyes médiumok (TV, dia, video, képes magazin stb.) szerkezetét, működési lehetőségeit, valamint azt, hogy az egyes médiumok azonos tartalmakat különbözőképpen mutatnak be, ebből következően ezeknek a médiaszövegek különböző hatást gyakorolnak az emberekre. A tanulóknak érzékennyé kell válniuk az iránt, hogy a média milyen mértékben képes a hétköznapi élet és a min-

dennapos emberi kapcsolatok reális közvetítésére (nő–férfi kapcsolat, munkáltató–alkalmazott viszony stb.), és hogyan jelentkezik a médiában a szociális és a nemi szerepek sztereotipizálásának veszélye.

4.2.3. Média mint gazdasági intézmény: A tanulók ismerjék fel, hogy a különböző média szövegek előállításához és a közönséghez való eljuttatásához bizonyos gazdasági, társadalmi, technikai és ideológiai feltételek szükségesek. Ebben az összefüggésben is kritikusan kell megvilágítani olyan fogalmakat, mint objektivitás, függetlenség, szavahihetőség, vélemények sokfélesége stb.

4.2.4. Egyéni médiaalkotás: A tapasztalatszerzésből eredő tanulás elengedhetetlen része a médiapedagógiának, ezért a tanulókat egyéni médiaszövegek elkészítésére kell bátorítani. Az öntevékenység nemcsak a kreativitást fejleszti, hanem abban is segít, hogy a média fent említett tevékenységeit, szempontjait és motivációit a tanulók saját maguk tapasztalják meg és gondolkodjanak el rajtuk. A leggyakoribb példák a tanulók által készített kiadványok, a fényképezés, a film- és videofelvételek készítése, az iskolarádió műsorainak készítése stb. Ezek a tevékenységek társadalmi, politikai, iskolai, tudományos és általános kulturális kérdések megvitatását is szolgálják.

4.3. ÚTMUTATÓ A TANTERVHEZ, PÉLDÁK A VÉGREHAJTÁSRA:

4.3.1. Iskolai előkészítő szint, 1–4. iskolai szint: Az általános iskolában a gyerekek saját, megélt élményeiket és tapasztalataikat a média által közvetített másodlagos tapasztalatokkal hasonlítják össze. Ezáltal tudatosíthatók az egyes médiumok speciális tulajdonságai és az ezekből adódó hatásbeli különbségek. Figyelembe kell venni azokat a médiaszövegeket, amelyek célközönségét az általános iskolás korú gyerekek alkotják (pl. a televízió gyermekműsorai, gyermekújságok, képregények). Az öntevékenység elősegítésére és a média jellemző tulajdonságainak megismertetésére lehetőség szerint e korosztály tagjai is szerezzenek saját tapasztalatokat különböző médiaszövegek előállításában.

4.3.2. Gyógypedagógiai iskola, 1–9. iskolai szint: A gyógypedagógiai iskolákban a médiaoktatás különös jelentőséget kap. Egyrészt azért, mert az itt tanuló gyerekek lehetősége arra, hogy tapasztalataikat közvetlenül szerezzék, hátrányos helyzetük miatt általában korlátozott. Ezt lehet és kell a média ellenőrzött használatával ellensúlyozni. Másrészt pedig a különböző kommunikációs akadályok leküzdésében is jelentős szerepet kap, kaphat a média (pl. vak, halláskárosult vagy mozgáskárosult gyermek esetén). Ebből a szemszögből a médiaoktatás gyógypedagógiai feladatokkal párosul. A médianevelés célkitűzései során figyelembe kell venni azoknak a feladatoknak az elsőségét, amelyek a testi épségükben korlátozott gyerekekhez mint médiafogyasztókhoz szólnak.

4.3.3. 5–8. iskolai szint, 9. iskolai szint (politechnikai képzés): Kimondottan hangsúlyos ebben az életkorban a projektorientált oktatás. (A média oktatását végző pedagógusok különböző feladatsorok közül válogathatnak.) Továbbra sem lehet azonban megfeledkezni arról a feladatról, amit a tanulók személyes médiafogyasztásának tapasztalatai, élményei és szokásainak felmérése, felismerése, illetve a tanulók ezzel kapcsolatos önreflexióinak elősegítése jelent.

4.3.4. Közép- és felsőbb iskolák (9–12/13. iskolai szint) és szakiskolák: A közép- és felsőbb iskolák módszertani ajánlásai számos utalást kínálnak más tantárgyak szerves részeként a média oktatásához. Az anyanyelvi oktatásban, például, az irodalmi művek és azok megfilmesítésének összehasonlítása mindkét művészi forma lehetőségeit és határait feltárhatja. A történelemoktatás során használt szemléltető anyagok kapcsán érdemes érinteni az adott forrásművek szerepét, fejlődését és társadalomra gyakorolt hatását is. A pszichológiában és a filozófiában az újságírói etika kérdéseit, a tömegkommunikáció lélektani és filozófiai köreinek oktatási anyagában pszichológiai problémákat, a véleményalkotás és a manipuláció kérdéseit lehet taglalni. A fizikában és a kémiában a fonográf, a fénykép, a híradástechnika, a rádió vagy a televízió technikai szempontjait érdemes áttekinteni.

5. NAGY-BRITANNIA

5.1. 1990-ben a Nemzeti Tantervi Tanács előírása szerint a média Nagy-Britanniában – különböző tantárgyak szerves részeként – kötelezően oktatott műveltségi területté vált. 1994-ben pedig elfogadásra került az a vizsgarendszer (Általános Nemzeti Szakképesítés), mellyel Nagy-Britannia az Európai Unióhoz igazítja vizsgarendszerét. Ebben a rendszerben közép- és felsőfokú szinten érhető el minősítés a média területén „Média Kommunikáció és Gyakorlat" néven.

5.2. Ezeket az eredményeket a hatvanas évektől folyamatosan sok vita előzte meg. Ezek folyamán egy olyan médiaoktatás bevezetésének igénye körvonalazódott, amely nem elégszik meg a különböző médiumok iskolai használatával vagy a technikai ismeretek oktatásával, hanem azok tartalmi vonatkozásaival, működésével is foglalkozik. Az osztrák törekvésekhez hasonlóan a pedagógusok és a médiapedagógia bevezetését előkészítő szakemberek szintén azt várták a média tantervbe kerülésétől, hogy a médiát fogyasztó új generáció így pontosabban, értőbben és sokkal kevésbé manipulálhatóan lesz képes befogadni a média által kódolt üzeneteket. Ennek a reménynek megvalósítása folyamán sok vitát szült a téma két eltérő pedagógiai megközelítése. Az egyik tábor azt tartja fontosnak, hogy a gyerekekben a médianevelés egyfajta direkt „médiarezisztenciát" alakítson ki. Mások szerint az, hogy a gyerekek felelős partnerként álljanak a média fogyasztói oldalán, nem a média „bűnös" motivációinak leleplezésével, hanem sok gyakorlattal, a különböző médiumok gyermekközeli használatával lesz elérhető. Fő érvük, hogy a tanítási folyamat soha nem irányulhat valami ellen, hanem mindig valami pozitív, progresszív attitűd kialakítását kell célozza. A gyakorlatok, a különböző médiaszövegek (pl. egy riport, egy fényképsorozat) elkészítése nemcsak és nem elsősorban a technikai ismeretek elsajátítását célozzák, hanem a nevelés fontos eszközei. Indirekt módon ez a gyakorlat szintén el tudja érni azt az eredendő célt, hogy a gyerekek értő és kritikus, kevéssé manipulálható fogyasztói legyenek a médiának, anélkül azonban, hogy gátlások alakulnának ki bennük, és hogy a tanulási folyamatból hiányozna a sikerélmény és a tapasztalatból származó felismerés öröme.

5.3. Ennek a progresszívebb szemléletnek több, egymáshoz hasonló tantervvé érlelt változata létezik Nagy-Britanniában. Itt a British Film Institute által kidolgozott követelményrendszerből idézek néhány példát. E rendszer logikai váza a médiát az alábbi szempontok szerint vizsgálja: A média tevékenysége és működése: ki és miért kommu-

nikál; szerepek, tevékenységi körök az alkotó folyamatban; a média intézményei; szándékok és megvalósulásuk. A média kategóriái: különböző médiumok (televízió, rádió, mozi stb.); a megjelenítés lehetséges módjai (dokumentum, szórakoztató stb.); formák (sci-fi, szappanopera, riport stb.); egyéb felosztási lehetőségek. A média technológiái: a média mely területén milyen technikát, technológiát alkalmazunk, hogyan használjuk azokat. A média nyelve: milyen kódrendszerrel kommunikál a média; konvenciók és kódok; elbeszélő szerkezetek. A média közönsége: a közönség azonosítása, megteremtése, elérése és megtartása hogyan találja meg a közönség az üzenetet, hogyan választja ki magának, hogyan használja (fogyasztja) azt és hogyan reagál rá. A média ábrázolási módjai: a média által létrehozott szövegek és a „valóság" (események, ötletek, valóságos személyek és helyszínek) közötti viszony; sztereotípiák alkalmazása és ennek társadalmi következményei.

5.4. Egy-egy példa a fenti logikai vázra épülő, különböző életkorú tanulók számára javasolt tanterv követelményeiből:

5.4.1. A média működése

5.4.1.1. Az 5–7 évesek legyenek képesek a média főbb feladatköreiről írásban is beszámolni (operatőr, hírolvasó, rendező stb.). Készítsenek elő önállóan saját médiaanyagot (poszter, fénykép, video stb.) és legyenek képesek meghatározni az elkészítendő munka (képzeletbeli) közönségét. Ismerjék azt a tényt, hogy az egyes médiaanyagok elkészítéséhez számos különböző szerep összehangolására, együttműködésére lehet szükség.

5.4.1.2. A 7–11 évesek legyenek képesek meghatározni és azonosítani egy adott médiaszöveg (pl. játékfilm, rádióműsor, televízió műsor) stáblistáján felsorolt szerepköröket. Legyenek képesek „szerkesztői" döntéseket hozni (adott anyag rövidítése, bővítése, mi kerüljön be, mi maradjon ki a végtermékből stb.). Legyenek képesek érvelni is e döntések mellett (pl. ízlés, valóságra való törekvés szempontjai alapján). Kezdjék érteni, mi az anyagi és szervezeti különbség egy egyszerű produkció (pl. fényképkészítés, rajzolás), egy összetettebb produkció (pl. videosokszorosítás) és egy ipari méretű produkció (pl. tömegtájékoztatás, műsorsugárzás) között.

5.4.2. A média kategóriái

5.4.2.1. Az 5–7 évesek kezdjék érteni a média műfajai közötti különbségek főbb jellemzőit (pl. a rádió és a mozi között különbség van a technikai szükségletekben és a közönség elérésében, a „hír" más, mint a „színpadi mű", mert megpróbálja a pillanatnyi valóságot hűen közvetíteni stb.). Értsék, hogy egy-egy médiaszöveg több irányból is megközelíthető (a Csillagok háborúja játékfilm, sci-fi, animáció stb.). Legyenek képesek az egyik médiumon megjelenő médiaszöveget másik médiumra transzponálni (pl. fényképsorozatként előadni írott történetet, hangfelvételt készíteni iskolai újság mellékleteként stb.).

5.4.2.2. A 7–11 évesek legyenek képesek érvekkel alátámasztva eldönteni, hogy saját üzenetüket a médiának milyen fajtájával és formájával kívánják közvetíteni. Értsék, hogy egy adott médiumon készült médiaszöveg más csatornán át is eljuthat a közönséghez (pl. egy mozifilm látható a televízióban vagy videón is). Értsék, hogy minden médiumnak megvannak a maga sajátosságai (pl. egy film nem ugyanazt a hatást kelti a moziban, mint videón, egy történet egészen máshogyan hat könyvben, mint filmen).

5.4.3. A média technológiái

5.4.3.1. Az 5–7 évesek értsék, hogy más-más technológiát választva változik az üzenet jelentése, hogy a technológia és a forma megválasztása befolyásolja az elkészült médiaszöveg érthetőségét és közönségét is. Legyenek képesek arra, hogy eldöntsék, a rendelkezésre álló technológiák közül melyiket alkalmazzák (fénykép/rajz, írott szöveg/hanganyag stb.). A döntésüket tudják indokolni is. Tudják használni az alapvető médiaeszközöket (rajzeszközök, audiomagnó, videomagnó, videokamera, írógép stb.).

5.4.3.2. A 7–11 évesek legyenek képesek felismerni és meghatározni a különböző technológiával készült médiaanyagok jellemzőit (pl. animáción belül: rajzolt, papír-kivágásos, computer-, báb-, kollázsanimáció stb.), valamint a gyakran használt technológiai trükköket, effekteket (blue-box, visszhangosítás stb.). Legyenek képesek arra, hogy megfogalmazzák, illetve prognosztizálják, milyen technológiai változások, fejlesztések szükségesek, illetőleg várhatók az iskolai lehetőségek területén (pl. színes filmre fényképezni fekete-fehér helyett, két videokamerát használni egy helyett stb.). Ismerjék azt a tényt, hogy a technológiák mindig is változtak és folyamatosan változnak.

5.4.4. A média nyelve

5.4.4.1. Az 5–7 évesek legyenek képesek megfigyelni, azonosítani és megindokolni a különböző audiovizuális médiaszövegek olyan jellegzetességeit, mint például különböző gyújtótávolságú objektívek használata, egy jeleneten belül a szereplők és a tárgyak elrendezése, különböző hangerő használata, színes és fekete-fehér képek használata, két filmjelenet közti átmenet alkalmazása (pl. áttűnés, wipe, vágás), kameramozgás vagy variohasználat, különböző betűtípusok, valamint eltérő minőségű és méretű papír használata stb. Kezdjék érteni, hogy a különböző médiaszövegekben használt elemek más-más jelentéssel bírhatnak, jelképekké válhatnak (pl. egy Rolls Royce jelentheti, megjelenítheti a jómódot).

5.4.4.2. A 7–11 évesek legyenek képesek azonosítani és indokolni a különböző médiumokra jellemző konvencionális elemek alkalmazását (pl. szöveg- vagy gondolatbuborék egy képregényben, újság főcím, fénykép és képaláírás használata, ráközeledés, vágás, áttűnés alkalmazása filmekben vagy televíziós műsorokban stb.). Legyenek képesek megtervezni, felvázolni, illetve a képes forgatókönyvét elkészíteni valamilyen audiovizuális médiaszövegnek. Tudjanak (a saját szavaikkal) különböző médiaszövegekről esztétikai ítéletet alkotni.

5.4.5. A média közönsége

5.4.5.1. Az 5–7 évesek legyenek képesek kifejezni és indokolni azt, hogy melyik médiaszöveg vagy médium áll hozzájuk közelebb és melyiket szeretik kevésbé. Tudják kifejezni a különböző média szövegekhez kapcsolódó érzelmeiket (öröm, unalom, düh, félelem, érdektelenség, személyes érintettség, izgalom stb.). Értsék, hogy különböző korú és nemű emberek csoportjai más-más érdeklődést mutathatnak ugyanazon médiaszöveg iránt, máshogyan reagálhatnak rá. Értsék, hogy a különböző médiaszövegek készítői általában nem ismerik személyesen a közönségük egyes tagjait.

5.4.5.2. A 7-11 évesek legyenek képesek feltételezni, hogy adott médiaszöveget más és más közönségcsoport hogyan fogad/fogadna. Legyenek képesek olyan médiaszövegeket összehasonlítani, amelyeknek a témája hasonló, de célzott közönsége más és más (pl. Falutévé és Esti híradó televíziós műsorok). A felfedezett különbségeket és hasonlóságokat indokolni is tudják. Értsék, hogy különböző tényezők befolyásolják a közönség adott médiaszöveg iránti érdeklődését: a közönség iskolázottsága, gazdasági

helyzete, neme, kora, világnézete csakúgy, mint személyes élményei, tapasztalatai az adott témával kapcsolatban.

5.4.6. A média ábrázolási módjai

5.4.6.1. Az 5–7 évesek tudjanak véleményt alkotni arról, hogy a különböző médiaszövegek különböző szintű valóságábrázolás igényével készülnek. Tudjanak a többi gyerekkel vitatkozni és megoldásokat találni abban a kérdésben, hogy mitől lesz egyik szöveg „valóságosabb" a másiknál (pl. „a Baywatch valóságosabb, mint a Tom és Jerry, mert élő szereplők játsszák, de nem olyan valóságos, mint az Esti híradó"). Értsék, hogy a médiaszövegek szükségszerűen soha nem azonosak az általuk bemutatott helyszínekkel, személyekkel, eseményekkel, és hogy ennek a különbözőségnek milyen okai vannak, lehetnek: pl. a készítők szándéka, célja (nem mutatjuk az iskola betört ablakát a videoriportban, ha nem akarunk rossz benyomást kelteni az iskoláról), a használt médium jellemzői (egy rajzfilmmacska szétkenődhet a járdán a vicc kedvéért, ha valahonnan leesik, de ugyanezt egy játékfilmben nem mutathatjuk), a rendelkezésre álló technika (egy osztály vitájáról, amikor sokan egyszerre beszélnek, nem készíthetünk tisztán érthető felvételt, ha csak egyetlen, rögzített mikrofon áll rendelkezésünkre) vagy a célzott közönség (a délutáni híradóban nem mutathatnak sokkoló háborús jeleneteket, mert esetleg gyerekek is nézik az adást) stb.

5.4.6.2. A 7–11 évesek legyenek képesek különböző tárgyakat, embereket, eseményeket különböző nézőpontból bemutatni a média variációs lehetőségeinek kihasználásával. Tudják helyesen alkalmazni az „ábrázol", „ábrázolás" fogalmakat (pl.: „Két video-etűdöt készítettünk az egyiken a sulit jó helynek ábrázoltuk, a másikon úgy ábrázoltuk, mint valami rettenetes dolgot!"). Értsék, melyek azok az okok, amelyek miatt a közönség különböző csoportjai egyazon médiaszöveg valósághű voltát máshogyan ítéli meg (pl. a fehérek azt gondolhatják, milyen jó és valósághű dolog, hogy a televízió rendszeresen bemutatja, a feketék között mennyi a remek sportoló, de a feketéket ugyanezek a képek esetleg bosszantják, mert úgy érezhetik, hogy az élet egyéb területein elért eredményeik helyett is egyoldalúan csak a sport terén elért sikereikkel foglalkozik a média).

6. A HAZAI ANIMÁCIÓS FILMKÍNÁLAT ÉS A MÉDIAPEDAGÓGIA

6.1. Az előző fejezetben a dolgozat témájához mérten kissé bővebben idéztem azokat az elvárásokat, amelyek a brit és az osztrák iskolákban folyó médiapedagógiát jellemzik. Jóllehet az osztrák követelményrendszer egyelőre kevésbé kiforrott, kevésbé árnyalt, mint a brit, a két bemutatott oktatási rendszer lényegében hasonló utat jár. Amikor megkísérlem kijelölni az animációs műfaj és a magyar animáció helyét a hazai közoktatásban, a médiapedagógiának a fenti két példával illusztrált, Nyugat-Európában általánosan is jellemző megközelítését tartom szem előtt.

6.2. Figyelemreméltó, hogy a hazai oktatási rendszer követelményei között nem szerepel a 6–12 éves korú gyerekek médianevelése. Ez azért is különös, mert – mint azt az előző fejezetben láthattuk – Európa gazdaságilag fejlettebb országainak tantervi rendszere a kisiskolás korú gyerekek médiaoktatására különösen nagy gondot fordít. A 10–12 évnél fiatalabbakat nagymértékben érinti, érdekli és befolyásolja a média, különösképpen a multimédia és a nem interaktív mozgókép. Ez az a korosztály, amely az

audiovizuális média hatásaival szemben a legvédtelenebbnek, legkiszolgáltatottabbnak tekinthető. A szülők nemzedéke (lévén maga is sokszor és sokféleképpen a média bűvöletében vagy rabságában) nem mindig képes a gyerekek számára káros hatású kép- és hangözönt megszűrni, de fölkészülhet arra, hogy mi módon lehet a médiával együtt élni, azt „okosan" használni. Ebben a munkában a közoktatás szerepe döntő, a Nemzeti Alaptanterv ajánlásai között ennek a korosztálynak a médianevelése is mielőbb helyet kellene kapjon.

6.3. Ezzel együtt azonban az is nyilvánvaló, hogy a NAT szellemisége mielőbb el kell terjedjen a hazai iskolarendszerben. Ezt figyelembe véve, kutatásaim eredményeinek érvényre juttatását a médiaoktatás műveltségi területének jelenlegi rendszerén belül képzelem el. Az alábbiakban a média egy-egy vizsgálandó jellemzőjét és a hozzárendelhető magyar animációs filmpéldákat és animációs gyakorlatokat ismertettem a 7–10. évfolyam számára.

6.4. A két külföldi médiapedagógia-rendszer áttekintését bevezető részben utaltam arra, mennyire nem tartom szerencsésnek, ha egyes médiaszövegeket öncélúan, eredeti kontextusukból kiragadva vizsgálunk, elemzünk. Hiba lenne, ha az animációs műfaj bármely produktumával ezt tennénk. A különböző animált médiaszövegeket sem tekinthetjük másként, mint a média egyes képviselőit. A különböző szempontokból tárgyalt és vizsgált média viszont igen sokszínűen és élvezetes módon tárulhat fel egy-egy jól megválasztott animációs film elemzésén keresztül. A média – brit modellben bemutatott – hatféle megközelítésének mindegyikére jócskán találunk szemléletes példát vagy feladatot az animációs műfajból.

6.4.1. Annak bemutatására, hogy a különböző médiaszövegek elkészítéséhez különböző számú szakember összehangolt munkájára van szükség, érdemes összehasonlítani egy alkotónak más-más hosszúságú filmjét (pl. Ternovszky Béla: Modern edzésmódszerek és Macskafogó című munkáit). Az összehasonlítás során a gyártás alapvető kérdéseire következtethetünk: melyik film hol és mennyi ideig készülhetett, legalább hányan vettek részt a munkában, nagyságrendileg melyik film mennyi pénzből készülhetett el stb. Egyazon alkotó két különböző hosszúságú és képi stílusú filmjének összevetése kapcsán a különböző médiaszövegek mögött álló szakemberek feladatköréről, alá-, illetve fölérendeltségéről is érdemes szólni. Megvizsgálható például, melyik típusú filmhez mennyi és milyen szakember szükséges és mi az egyes munkakörök kapcsolata egymással. Fontos, általános érvényű következtetések vonhatók le a média munka különböző területeire vonatkozóan, ha például egy egyedi animáció vagy egy egészestés animációs film gyártásának menetét az ötlettől a vetítésig végigkísérjük. Vegyük például egy „klasszikus", cell-animációs technikával készült, párbeszéd nélküli, nem a film számára komponált zenével kísért rövid rajzfilm előállításának vázlatát: Ötlet (a megrendelő vagy az író vagy a rendező) – szinopszis, irodalmi forgatókönyv (az író vagy a rendező) – képes forgatókönyv (a story-board szakember vagy a rendező) – layout (a layout szakember vagy a rendező vagy a story-board szakember) – figura- és háttértervek (a grafikus vagy a story-board szakember vagy a rendező) – animáció (az animátorok, a kulcsrajzolók és a fázisrajzolók) – mozgáspróba (operatőr) – hátterek (a „hátteres" festőművészek, grafikusok) – kihúzás vagy xerox (a kihúzók) – kézi vagy számítógépes kifestés (a kifestők) – felvétel (az operatőr) – előhívás (a laboránsok, a fénymegadó) – hangfelvétel (a zenei szerkesztő, a hangmérnök) – vágás (a vágó, a rendező, a zenei szer-

kesztő) – negatív vágás (a negatív vágó) – sokszorosítás (a laboránsok, a fénymegadó, az operatőr). És ahhoz, hogy egyáltalán valami elkezdődhessen, szükséges a producer, a gyártó, a szponzor vagy megrendelő, a gyártásvezető, majd a film elkészültével munkához látnak azok a szakemberek, akik azért felelnek, hogy a film és a nézők egyaránt eljussanak a mozikba. Annak felismerésére, hogy egy-egy médiamunka elkészítéséhez különböző szerepek összehangolására van szükség, nemcsak az egy-egy film stáblistáján olvasható munkakörök megvitatása, hanem a saját médiaszöveg készítése is példaként szolgálhat (pl. amikor az elkészített fázisrajzok felvételénél a kamerát kezelő pedagógust vagy osztálytársat a „rendező" szerepben lévő tanuló instruálja).

6.4.2. A hazai animációs filmkultúrából számos szemléletes példát választhatunk annak a kérdésnek a tanulmányozására, hogyan hat, hogyan változik az adott üzenet másmás médium alkalmazásával. A számos animációs filmes irodalmi adaptáció egy adott média szöveg más médiumba való transzponálásának kérdését példázhatja. Néhány magyar példa: Dargay Attila–Fekete István: Vuk; Dargay Attila–Fazekas Mihály: Lúdas Matyi; Gémes József–Arany János: Daliás idők; Reisenbüchler Sándor–Juhász Ferenc: A Nap és a Hold elrablása; Jankovics Marcell–Madách Imre: Az ember tragédiája. A különböző transzponálási feladatok során (pl. amikor adott meséből diafilmet, vagy hangalámondással felvett, állóképekből készülő videomesefilmet készítünk) a gyerekek nemcsak a különböző médiaformák, médiatechnológiák sajátosságait tapasztalják, hanem ezek kapcsán tudatos „dramaturgi", „szerkesztői" döntéseket is hozniuk kell: mi az, amit az adaptációban megőriznek az eredeti médiaszövegből, mi az, ami nem kaphat hangsúlyt az új változatban, és melyek azok az elemek, amelyeknek az új médium működésének másfajta törvényszerűségei, logikája miatt kell belekerülniük az új változatba.

6.4.3. A média technológiáit illető egyik alapkérdés az, hogy az adott médiumon belül képesek legyünk kiválasztani azt a technikát, amelyik használatával az üzenet a leginkább adekvát módon kódolható. E kérdés illusztrálásához a hazai egyedi animációs filmek igazán bő kínálata áll rendelkezésre. Néhány példa: Cakó Ferenc álomszerű történeteit alulról világított, üveglapon mozgatott homokgrafikák sorozatából készítette (Cakó Ferenc: Hamu); Békési Sándor görög mitológiát feldolgozó filmsorozatában az antik görög figurális vázarajzokon alapuló papírkivágásos technikát alkalmazta (Békési Sándor: Vázák meséi); Rófusz Ferenc pedig egy légy bolyongását az állat szemszögéből ábrázolt világ aprólékosan naturálisan megrajzolt képeinek sorozatával láttatta (Rófusz Ferenc: Légy). Ezeket a műveket elemezve érthetővé válik a gyerekek számára, mit is jelent az, hogy az adott médiaüzenet jelentése és hatása azon is múlik, hogy azt milyen technikát használva adjuk elő. Ennek a kérdésnek a tapasztalaton alapuló, élményszerű megközelítésére az animációs technika kézenfekvő feladatokat, feladatsorokat sugall. Ha a gyerekekkel közösen ugyanazt a rövid történetet más-más animációs technikával dolgozzuk fel (pl. gyurma- , rajz-, tárgy-, papírkivágásos animáció). Az így elkészült munkák összehasonlításánál megvitathatjuk, melyik technika mivel és milyen mértékben gazdagította történtünket, illetve az adott üzenet kódolására melyik volt a leginkább és legkevésbé alkalmas technika.

6.4.4. A médiának az a sajátossága, hogy a különböző médiaszövegek egyes elemeinek nemcsak „abszolút", hanem „helyi értéke" is lehet, s ezeknek az elemeknek (képek, szavak, gesztusok, arányok) a használatával valamit jelezhetünk, valamire utalhatunk, animációs filmpéldákkal és -feladatokkal jól szemléltethető. Jankovics Marcell

magyar népmeséket feldolgozó sorozata például bővelkedik azokban a leleményes képi megoldásokban, amelyek alkalmazásával az alkotók képesek voltak emberi érzéseket, viszonyokat, gondolatokat közérthető módon kifejezni. A média nyelvezetének ezt a sajátosságát a gyerekeknek bemutathatjuk egy-egy egyszerű tárgyanimációs feladattal. Azzal például, amikor két tárgyat úgy kell (a kiválasztott tárgyak karakteréből eredő mozgatásra építve) animálni, hogy mozgásuk valamilyen jól felismerhető konfliktust, viszonyt mutasson. Egy kés és egy alma vagy egy cipő és egy zokni animációval megelevenített viszonya kapcsán a feladat lényegéből adódóan jól analizálható az a kérdés, miként válhatnak a médiában használt elemek önmaguknál több, olykor jelképes értelmű tartalmakká. E feladattípus kapcsán a mozgóképes médium egyik alapelemének, a „konfliktusnak" és az ehhez szorosan kapcsolódó „sztorinak" a sajátosságaihoz is közel juthatunk.

6.4.5. A média és a közönség viszonyának vizsgálata kapcsán érdemes összehasonlítani egy népszerűbb rajzfilm (pl. a Dargay Attila–Nepp József–Jankovics Marcell szerzőhármas valamelyik Gusztáv-epizódját) és egy hasonló hosszúságú, sok rangos díjjal jutalmazott és a szakma által fontosnak tartott, de kevésbé népszerű animáció (pl. Jankovics Marcell Küzdők című filmjének) eszköztárát. Különös tekintettel a témaválasztásra, a jellemek rajzi megjelenítésére, a képi és a hangi effektusok használatára és a filmek ritmusára. A média és közönsége viszonyának vizsgálata során érdekes eredményeket hozhat a közkedvelt sorozatok elemzése: a tanulókkal összeállítjuk azt a receptet, melynek alkalmazása jó eséllyel szavatolja az elkészítendő animáció népszerűségét. Ez a média elemzésnek egy gyakran alkalmazott formája, az ún. kvantitatív analízis: egy közkedvelt (pl. vicces) animációs sorozatfilm hat–nyolc epizódjának „hálás" jeleneteit típusokba soroljuk és öszszegezzük. Az átlagolás után megkapjuk a receptet: mennyi hasra esés, közlekedési és háztartási baleset, állatgeg, férfi–nő geg stb. szükséges egy népszerű rövid animáció elkészítéséhez. Hasonló mennyiségi elemzéssel a média más területeinek hatás-rendszere is beszédessé tud válni, ezért ezt a módszert a médiapedagógiában mindig érdemes alkalmazni.

6.4.6. A média és a valóságábrázolás kapcsolatának kérdéskörét a legszemléletesebben valószínűleg nem animációs filmes példákkal lehet szemléltetni, de mégis akadnak olyan magyar filmpéldák, amely kapcsán ezt a kérdést is érdemben vizsgálhatjuk. Elsősorban azok, amelyeknek hangi vagy képi világa részben vagy egészben valós dokumentumanyag. Példa erre Macskássy Kati több filmje, melyben a különböző témákról véleményt alkotó gyerekek hangjára gyermekrajzokat animált (Macskássy Kati: Nekem az élet teccik nagyon), Orosz István eredeti filmfelvételeken és fényképeken alapuló rajzfilmjei, melyeket élő vagy dokumentum hanganyagokkal, hangi effektekkel tett életszerűbbé (Orosz István: Ah, Amerika) vagy Varsányi Ferenc pixillációs technikájú, tehát élő szereplőket animációval mozgató filmjei (Varsányi Ferenc: Suli-buli). Az elemzés mellett érdemes a tanulókkal olyan animációkat készíteni is, amelyekben vagy a kép, vagy a hang, esetleg mindkettő „eredeti" anyagok felhasználásával, feldolgozásával készül. Nemcsak azért javasolhatók ezek a típusú feladatok, mert ezek kapcsán vizsgálható egy adott médiaszövegen belüli fiktív és valószerű elemek együttállásának hatása, hanem hogy tapasztalatokat szerezzünk komplex média anyagok előállításában is.

7. TENNIVALÓK

7.1. Az animációs műfaj a NAT műveltségi területei közül egyértelműen a „Mozgókép-kultúra és médiaismeret” témakörhöz tartozik. Az animációnak ugyan számos kapcsolódási pontja van más műveltségi területekhez is, de legjellemzőbb tulajdonsága mégis az, hogy e műfaj a médiának és a mozgóképnek az egyik kategóriája. Egészen pontosan a médiának és azon belül a mozgóképnek. E hármas relációt azért hangsúlyozom, mert nyomatékosítani akarom azt, hogy a médiapedagógiával foglalkozó műveltségi terület a Nemzeti Alaptantervben nem a fenti logikát követi: nem a részt rendeli alá az egésznek, hanem az egészet a résznek, amikor a mozgókép kategóriáját (és azon belül különösen is a játékfilmet) a média egésze fölé helyezi és kiemelten foglalkozik vele. Meggyőződésem szerint a mai magyar közoktatásnak egy minél átfogóbb médiapedagógiára lenne szüksége. Ennek értelmében a média egyes területeit (rádió, televízió, sajtó, multimédia, film, animáció stb.) a médiában játszott szerepüket és az általános törvényszerűségeket megvilágító példaértéküket figyelembe véve kellene vizsgálnunk. Ebben az összefüggésben természetesen az animációs film műfaját sem tartom másnak, mint a média egyik összetevőjének. Olyan területnek tekintem, amely a médiaoktatásban különösen is sokrétűen használható. Az élvezetes és igényes hazai animációsfilmkínálatból minden korosztály számára találhatunk példákat, az animációs feladatok pedig többféle lehetőséget is nyújtanak ahhoz, hogy a média rendszerét és működését a fiatalok játékos formában, de a témához illő komolysággal kezdjék megismerni.

7.2. Ahhoz, hogy a médiapedagógusok rangjának megfelelően tudjanak élni e műfaj kínálta oktatási lehetőségekkel, véleményem szerint a legnagyobb szükség könnyen hozzáférhető animációsfilm-gyűjteményekre és egyéb – videokazettán megjelenő – segédanyagokra lenne. Ahhoz, hogy az említett gyakorlat- és feladattípusok megvalósíthatók legyenek, az alábbi magyar animációs filmek iskolai szintű forgalmazását tartom kívánatosnak:

Békési Sándor: Vázák meséi (1989–1991) Cakó Ferenc: Autotortúra (1982) Ab ovo (1987) Hamu (1994) Dargay Attila: Lúdas Matyi (1976) Vuk (1981) Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat (1966) A kiscsacsi kalandjai (1972) Babfilm (1975) Gémes József: Daliás idők (1982) Jankovics Marcell: János Vitéz (1973) Sysiphus (1974) Küzdők (1977) Kovásznai György: Hamlet (1967) Habfürdő (1979) Macskássy Gyula: A kiskakas gyémánt félkrajcárja (1951) Két bors ökröcske (1955) Macskássy Gyula–Várnai György: Ceruza és radír (1960) Macskássy Kati: „Nekem az élet teccik nagyon…” (1976) Családrajz (1983) Orosz István: Álomfejtő (1980) Ah, Amerika! (1984) Vigyázat, lépcső! (1990) Reisenbüchler Sándor: A Nap és a Hold elrablása (1966) Isten veled, kis sziget (1987) Rófusz Ferenc: Légy (1980) Gravitáció (1984) Szoboszlay Péter: Rend a házban (1970) Ternovszky Béla: Korszerű edzésmódszerek (1970) Macskafogó (1986) Vajda Béla: Nyelvlecke (1967) Moto perpetuo (1980) Varsányi Ferenc: Suli-buli (1976)

Irodalom

AYMA, P.–FERREIRA, A. M.–LYONS, R–ROUXEL, J.: Production handbook. CARTOON (Media Programme of the European Union), 1996.

BALÁZS B.: A látható ember. Gondolat, Bp. 1984. Mozgás. Szerk.: BARTÓK I.–BLEIER E. Pannónia Film, Bp. 1993.

BODÓCZKY I.–KÁRPÁTI A.–M. TÓTH G.: Médiapedagógiai szöveggyűjtemény. Magyar Iparművészeti Főiskola, Bp. 1994.

FÉJJA S.: Holnap nyolcéves leszek. Quality film, Bp. 1994

GNVQ in Media Communication and production at Advanced Level. National Curriculum Council, London 1994.

NAT. Művelődési és Közoktatási Minisztérium, Bp. 1995.

Media Education. Szerk.: Frazer, P. British Film Institute, London 1992.

Rundschreiben, 1994/19. Bundesministerium für Unterricht und Kunst, Wien.

CSATORNAAZONOSÍTÓK A MAGYAR ZENETÉVÉBEN

Megjelent mint doktori disszertáció a Magyar Iparművészeti Egyetem Doktori Iskolájának „Vizuális Kommunikáció Kutatások" Program keretében, 2002-ben.

Témavezető: Jankovics Marcell
Rövidített formában megjelent: 2005.; M. Tóth Géza: Csatornaazonosítók a Magyar Zenetévében. In: Kapitány Á. és Kapitány G. (Szerk.), Vizuális üzenetek tervezése és alkalmazása. Magyar Iparművészeti Egyetem, Budapest, 83-99.

Bevezető:

A személyi számítógépek és az Internet elterjedésével, a televízió-csatornák számának gyarapodásával megnőtt az animáció felhasználási területe is. Új műfajok, új szakterületek jönnek létre szinte egyik napról a másikra. A nagyobb hagyománnyal rendelkező rajz- és bábfilmek, televíziós főcímek és reklámok tervezése mellett új kihívást jelentenek ezek a – magyarul sokszor még meg sem nevezhető – feladatok, mint pl. a spotok, ID-k, bannerek tervezése és kivitelezése.

Doktori programom gyanánt egy ilyen, önálló hagyományokkal alig rendelkező műfajban készített munkámat szeretném bemutatni, és mestermunkaként megvédeni. Ez egy 60 darabból álló „ID", azaz televíziós csatornaazonosító sorozat, amelyet a DLA-ra készülés évei alatt a magyar zenecsatorna ("Z+", 2001 nyarától "VIVA+") számára készítettem el.

Az ID az animáció jellemzően alkalmazott felhasználási területe. A készítése során mindvégig több "külső" szempontot kell figyelembe venni, így például tekintettel kell lenni a célcsoport és a megbízó elvárásaira, a műfajból adódó technikai és időbeli korlátokra, stiláris követelményekre stb. A megrendelői igények szabta szűk határok között ebben a műfajban mégis kivívható annyi mozgástér, ami a produkciókat egyéníthető karakterűvé, így az esetek nagy részében vállalhatóvá teszi. Számomra ennek nemcsak alkotóként, hanem tanárként is jelentősége van.

A Magyar Iparművészeti Egyetemen folyó animációs tervező képzésben a televíziós spotok, szignálok, ID-k elemzése és tervezése jól használható feladatoknak bizonyultak, mert az önálló gondolatok kifejezésére módot adnak, ugyanakkor megbízhatóan modellezik a rövid, hirdetés jellegű animációs feladatok tervezési sajátosságait is.

A mestermunkához kötődő értekezés első részében azokat a szempontokat vizsgálom, amiket az ID-k tervezésénél általában figyelembe kell venni. A második részben beszámolok az elkészített ID-sorozatok tervezése kapcsán felmerült speciális igényekről, problémákról és az ezekre talált megoldásokról. Végül arról írok, hogy a Magyar Ipar-

művészeti Egyetemen folyó animációs tervező képzésben mi a szerepe a rövid, reklám típusú animációknak, illetve a műfajhoz köthető iskolai feladatoknak.

1. A TERVEZÉS SZEMPONTJAI

Valamennyi tömegkommunikációs médiumra jellemző egyfajta technikai és műfaji komplexitás. A tervezés során számos elvárásra kell tekintettel lenni, sok – olykor egymással ellentétes – szempontot kell figyelembe venni. Ez az összetettség egy technikailag és szervezetileg olyan bonyolult konstrukció esetében, mint amilyen a televízió, még inkább érzékelhető. Az elkészült munkákat, illetve az ID műfaját általánosságában az alábbi hat tervezői aspektusból vizsgálom:

1. Miért alkalmazzák az ID-t? (A médium kialakulása, szerepe): a médium intézményi háttere; szándékok és megvalósulásuk.

2. Ki alkalmazza az ID-t? (A médium tevékenysége és működése): ki és miért kommunikál; szerepek, tevékenységi körök az alkotó folyamatban;

3. Kivel kommunikálnak az ID-n keresztül? (A médium közönsége): a közönség azonosítása, megteremtése, elérése és megtartása; hogyan találja meg a közönség az üzenetet, hogyan választja ki magának, hogyan használja ("fogyasztja") és hogyan reagál.

4. Mit kommunikálnak az ID-n keresztül? (A médium ábrázolási módjai): a média által létrehozott szövegek és a "valóság" (események, ötletek, valóságos személyek és helyszínek) közötti viszony; a sztereotípiák alkalmazása és elvetése.

5. Hol alkalmazzák az ID-t? (A médium technológiája): a média mely területén milyen technika, technológia alkalmazható; hogyan használjuk azokat.

6. Hogyan kommunikálnak az ID-n keresztül? (A médium nyelve): milyen kód-rendszerrel kommunikál a médium; konvenciók és kódok; elbeszélő szerkezetek.

1.1. MIÉRT?

A kereskedelmi televíziók széleskörű elterjedésével sok minden megváltozott a televíziós kultúrában. Új típusú műsorok jelentek meg, megváltozott a szerkesztési gyakorlat és a látvány, más lett a műsorok stílusa és tempója is. De maga a tévénézés is más ma, mint amilyen 20 évvel ezelőtt volt. A televízió vagy a háttérben megjelenő mozgó dekoráció szerepét tölti be, vagy a végtelennek tetsző kínálat illúzióját adja. A nézők többsége nem bízza rá magát egyetlen csatorna kínálatára, hanem a távkapcsoló segítségével aktívan kiveszi a részét az egyénre (vagy közösségére) szabott televíziós programjának a szerkesztésében. Ez a televízió-nézési gyakorlat, illetve a csatornák között kialakult kiélezett piaci verseny teremtette meg az ún. ID műfaját. Ennek a műsorok közti szünetekben, reklám-blokkokban megjelenő 5-15 másodperces betétnek az az elsődleges szerepe, hogy a nézőben időről időre tudatosítsa, hogy melyik csatornát nézi éppen. Ebből a szerepből következik a műfaj megnevezése; „identification logo", azaz csatornaazonosító.
Az ID funkciója sokban hasonlít a rekláméhoz. A néző figyelmének megragadása, a látvány feszes ritmusú, intenzív időbeli strukturálása, a közérthető televíziós ikonográfia alkalmazása mind rokonítják a két műfajt. Az ID azonban elsősorban nem informálni akar, illetve nem egyetlen terméket vagy szolgáltatást kíván eladni. Ezért a rekláménál nagyobb szabadságot enged mindazoknak a kreatív képi, dramaturgiai és hangi megol-

dásoknak, amik hozzájárulnak a nézők érdeklődésének felkeltéséhez, és a tévécsatorna által képviselt tematika és értékrend megjelenítéséhez.

A csatornaazonosítóknak mára két fő kategóriája alakult ki. Az egyik típusba tartozó ID-k nonfiguratív formákból, színekből, és a kontextusukból kiragadott, így csak általános jelentéssel rendelkező figuratív képi elemekből építkeznek. A másik, az ún. “story ID” azáltal igyekszik a néző figyelmét felkelteni, hogy valamilyen rövid, filmszerű jelenetet, asszociatív képi metamorfózis-sort, esetleg egy rövid geget jelenít meg. Mindkét típusú csatornaazonosítónak fontos része a televízió emblémája, esetleg logotípiája.

Könnyen belátható, hogy a két fajta ID-nak más-más előnye, illetve hátránya van. A formai, dekoratív elemekre épülő ID tartalmában semleges, elsősorban az érzelemre próbál hatni. Hátránya, hogy figyelemfelkeltő hatása – összehasonlítva a story-ID-val – nem elég intenzív, ráadásul egy idő után “kiüresedhet”, megszokottá, érdektelenné válhat. Ezzel együtt sokáig, akár évekig is be tudja tölteni csatornaazonosító szerepét. A második típusú ID gyorsabban devalválódik, nagyobb a „burn out rate”-je (elfáradási, kiégési mutatója), ezért néhány hónapnál tovább nem tartható műsoron. Addig viszont rendkívül intenzíven képes ellátni a célközönség számára a csatorna azonosítását, népszerűsítését. Hatása általában intellektuális jellegű, tartalma sokszor meghökkentő, provokatív, vagy szellemes.

Az első típusú, semlegesebb hatású ID-k általában azoknak a televízióknak felelnek meg inkább, amelyek széles társadalmi réteget céloznak meg műsoraikkal. A story-ID műfaját az un. “tematikus” (pl. sport- vagy zene-) csatornák, ezen belül is különösen a fiatal célközönséggel rendelkező televíziók választják szívesebben. A magyar zenetévé mindkét típust alkalmazza, a formai elemekre tervezett ID-kat általában évente, a történetre épülőket háromhavonta váltja.

1.2. KI?

A közszolgálati csatornák mellett a 80- as évek végétől a magyar kábelhálózatokon is megjelentek a nyugati kereskedelmi televíziók. Az új, idegen nyelvű adások között nálunk is feltűntek a zenei csatornák. Ezek közül talán a legmeghatározóbb az amerikai MTV (Music Television) volt. Ez a csatorna 1981-ben Robert Pittman elképzelései alapján kelt életre. Pittmann megfigyelte, hogy egyre több előadó készít videoklipet hanghordozója népszerűsítése érdekében, illetve, hogy a különböző könnyűzenei műsorok iránt a fiatalok körében hatalmas az érdeklődés. Az MTV elsősorban az amerikai fiatalok ízlésvilágát tükrözte, és sugározta szét a világban. A későbbiekben szinte a világ minden részén alakultak könnyűzenei csatornák, amelyek szintén magukon hordozzák a megjelenés helyének ízlésbeli sajátosságait (MTV Europe - angolszász, VIVA - német, stb.) Az MTV úttörő és a zenecsatornák számára hagyományteremtő szerepet játszott abban a tekintetben is, hogy egyes arculati elemeinek, szignáljainak, csatornaazonosítóinak a megtervezésével olyan alkotókat kért fel, akik korábban nem a reklám-iparban, hanem egyedi, “szerzői” animációs filmjeikkel tűntek ki. A Quay fivérek, Jan Svankmajer, Piotr Dumala vagy Priit Pärn eredeti, egyéni látásmódja, és kézműves igényessége jó kontrasztot teremtett a zenei csatorna sok tekintetben „mainstream” karakterével. Az

animációs művészek ínyencségeit a közönség is megszerette, a későbbiekben már várta, elvárta.

A Magyar Zenetévé “Z+” névvel 1997. június 27-én kezdte meg műsorának sugárzását a hazai kábelhálózatokon. 2001 február 20-ig az HBO Hungary Programming Group (Time Warner Entertainment, Sony Co., Disney Co.) és a Turner Broadcasting Corporation közös vállalkozásában működött. A 2001 februárjában a VIVA MEDIA AG. 100 %-os tulajdonába került tévécsatorna 2001. június 4-től a “VIVA+” név alatt jelenik meg.

A megújuló tévé megőrizte addigi sajátosságait: változatlanok maradtak műsorai, célközönsége és műsorvezetői gárdája. Az új tulajdonosok belépése főleg a bővülő programban érzékelhető: a magyar közönség a VIVA nemzetközi szerkesztőségén keresztül a német fiatalokkal egyidőben láthatja nemzetközi könnyűzenei élet sztárjairól szóló híreket és a velük készült interjúkat. Nem változott a magyar zenék aránya sem. A sugárzott klipek minimum 40%-a hazai gyártású, és az előadók 35-40 százaléka továbbra is a hazai zenészek közül kerül ki. A műsorokat is a korábban megszokott és megkedvelt arcok vezetik.

1.3. KIVEL?

Zavarba ejtően pontos Fellini megfogalmazása arról, vajon „milyen szempontjai lehetnek annak, aki olyan egybemosódó tömegre próbál hatni, mint a televízió közönsége. Rengeteg mindent kell szem előtt tartani. Túl sok mindent! (...) Neked kell jól nevelten beállítanod, haladéktalanul fölkeltened a néző érdeklődését, vagy el kell szórakoztatnod, ő van otthon, asztalnál ül, eszik, telefonál. Ezt neked, az alkotónak figyelembe kell venned, tehát azonnal igen-igen érdekesnek kell lenned, mint valaha a piactéri mutatványosoknak, erőművészeknek, akiknek a dolga után siető gyalogos vagy kocsin utazó figyelmét azonnal fel kell hívniok, hogy az emberek megálljanak. Mert ez a közönség, ez az úr – ha már egyszer megvett téged – elzár, vagy másik csatornára kapcsol át, s beletemetkezik a makarónijába, ha nem mulattatod. (...) Ezért aki a tévének kezd dolgozni, annak szem előtt kell tartania ezt a légkört, ezt a kommunikációs alaktant.”

A közönség figyelmének azonnali felkeltése különösképpen fontos tervezési szemponttá válik olyan csatorna esetében, amelynek a nézői zömmel tinédzserek. A külföldi tapasztalatok azt mutatják, hogy egy zenei televízió-csatornán keresztül a 13-29 éves korosztályt lehet a leginkább megszólítani. Nincs ez másképp a magyar fiatalok esetében sem. A Gallup Intézet 2000. júniusában közreadott felméréséből (Kreatív, 2000. Május) kiderül, hogy a megkérdezett 13-17 évesek közel fele, 42 százaléka a Z+-ra kapcsol először. “Egy átlagos magyar fiatal tízen-, huszonéves hazajön az iskolából, leteszi a táskát, majd amennyiben ideje megengedi, bekapcsolja a tévét. Ez az az időszak, délután 15 és 20 óra között, amikor általában ők nyomkodják otthon a tévé távirányítójának kapcsolóját. Erre épít a Z+ tévé, amely egy szakosított csatorna: 80%-ban zenét adnak. Nincsen „meddő szórása”, hiszen kizárólag a megcélzott célcsoportot éri el.” (Kreatív, 1998. október)

Jelenleg a zenetévé 41%-os, országos lefedettséggel rendelkezik, ami több mint másfélmillió háztartást és közel hárommillió háromszázezer potenciális nézőt jelent. Ezzel jelenleg a Magyar Zenetévé a legnagyobb lefedettségű kábel-TV Magyarországon.

Az elért területeken a célcsoportba tartozó fiatalok 88%-a rendszeresen nézi az adást, amely stúdióban és külső helyszíneken felvett zenei műsorokból, valamint videoklipekből áll. A zenetévé palettáján többek között szerepel kívánságműsor, slágerlista, zenei hírek, pletykák, valamint olyan, fiatalokat foglalkoztató témák, mint például a szex, az ismerkedés vagy a humor. A Magyar Zenetévé folyamatosan szondázza a nézői igényeket, és negyedévente azokhoz igazítja a műsorokat és a műsorstruktúrát. Ebbe a negyedévenkénti váltásba kell beleilleszteni a csatornaazonosítókat is. Alkalmanként más-más speciális szempontok figyelembevételével, de minden esetben szem előtt tartva, hogy a célközönség elvárja, hogy amit lát, az szórakoztató legyen.

1.4. MIT?

A televízió műsorstruktúráját illetően nagy különbség tapasztalható az összlakosság figyelmére számot tartó, és a valamilyen speciális érdeklődésű közönségnek szóló csatornák között. Az első típusú televízió célja, hogy különböző érdeklődésű nézőcsoportok igényét is kielégítse, ezért más-más műfajú és más-más tematikájú műsorok (filmek, hírműsorok, vetélkedők, riportok stb.) váltogatják egymást. Ezzel szemben a tematikus csatornák viszonylag kevesebb típusú műsort alkalmaznak, és a műsorok tartalma, témája egymáshoz nagyon hasonló. A zenetévé – tematikájából következően – elsősorban zenét, mégpedig a legszélesebb közönségigényt kielégítő, un. “pop-dance” típusú zenét sugároz. A videoklipeken kívül a legtöbb műsor a könnyűzenei élet sztárjairól, a koncertekről, lemezekről és magukról a bemutatott klipekről szól. A csatorna hangvétele a műsorvezetők, az un. VJ-k (Video Jockey) stílusában érhető leginkább tetten. Ők maguk is sztárjai, és mint ilyenek, témái a csatornának. Stílusuk az intelligens-provokatív és a jópofa-felületes hangvétel közötti skálán jelenik meg.

A televízió vezetése és közönsége értelemszerűen hasonló modort vár el a csatornaazonosítóktól is. A megengedett mozgástéren belül – személyiségemből fakadóan – a csatorna számára készített munkáim hangvétele a szatirikus, meghökkentő pólushoz állnak közelebb. Legsikerültebbnek azokat tartom, ahol ez egyfajta derűs humánummal is párosul.

A Magyar Zenetévének a kezdetektől volt – józan, merkantil érvekre épülő – elképzelése arról, hogy mi az, amit a közönségének adni akar: „A Z+ más zenetévékhez hasonlóan, image-televízió. Mivel a mi közönségünk élete sokkal gyorsabban zajlik, mint más generációké, és másképpen néznek televíziót is, nyújtanunk kell nekik azt az élményt, amit elvárnak tőlünk. Ennek része az is, hogy két év után arculatot váltottunk. A jövőben is időnként meg-megújul majd a csatorna, hiszen ahogyan a ruhadivatban, a vizuális kultúrában is léteznek trendek és áramlatok. Azt adjuk, ami a közönségünknek tetszik, de tisztában vagyunk azzal, hogy ugyanakkor hatunk is rájuk, s nem csak a zenei ízlésükre, hanem egész értékrendjükre.” (Média Kábel Műhold, 1999. szeptember)

1.5. HOL?

Az ID jellemzően televíziós műfaj. Mind a közszolgálati, mind a kereskedelmi televízió használja, de a csatorna azonosításán kívüli, a csatornát népszerűsítő funkciója főleg a kereskedelmi tévékre jellemző. A televízió egyszerre több érzékszervre is hat, audiovizuális információforrás, nagy tömegekhez jut el, nagy a figyelemfelkeltő hatása.

Ezek mellett a tulajdonságok mellett azonban – és a közönség Fellini megfogalmazásában idézett különleges státusán kívül – jó pár technikai sajátosságot, speciális tervezési szempontot is figyelembe kell venni. Az ID készítésének gyakori módja az animáció, ami látványát és technikáját tekintve elvileg számbavehetetlenül sok lehetőséget kínál. Az viszont, hogy a végeredmény milyen technikai megoldás segítségével, milyen "hordozón" tud megjelenni, sokat szűkíthet ezen a kínálaton. A tévéképernyőre tervezett valamennyi alkotás tervezésénél és kivitelezésénél számolni kell az előre meghatározott kompozíciós lehetőséggel, a limitált képmérettel, kép- és hangminőséggel, a környezeti feltételekkel, és a közönség televízió-nézési szokásaival is. Figyelembe kell venni, például, hogy a részletgazdag, festői látvány általában nem érvényesül, hogy a nagytotálok, vagy az apró, érzékeny gesztusok jelentéktelenné válhatnak, hogy a készítés során a számítógép- illetve a stúdiómonitoron megjelenő munkának a nézők csak egy részét látják, mert a televíziók nagy része a kép széléből jócskán "levág", stb. Ez az eszköz a képek stílusához és komponálásához hasonlóan erősen limitált lehetőségeket kínál a hang, a zene alkalmazása területén is. Egy-egy ID hangi anyagának előkészítése és kivitelezése során éppúgy célszerű egyértelműségre törekedni, mint a képi világ, az animáció vagy a dramaturgia megtervezésénél. A televízióra mint eszközre érvényes tervezési szempontok mellett figyelembe kell venni a televíziónak mint intézménynek a sajátosságait is. A három legjellemzőbb szempont a munka elő- és elkészítésére vonatkozó speciális dokumentációs kötelezettségek, az anyagi lehetőségek korlátozott volta, és az, hogy a munkák elkészítésére szánt idő a végletekig limitált. (A feladatok elvégzésének végső határideje legtöbbször a "tegnap".)

1.6. HOGYAN?

Az ID-k két fő típusa általában egymástól jól megkülönböztethető képi, zenei és időbeli logikát követ. A formai elemekre épülő csatornaazonosító látványának "önmagáért" kell elsősorban felelnie. A mozgó színek, formák, faktúrák harmóniája vagy diszharmóniája minősíti ezeknek a típusú munkáknak a látványát. Jellemző elvárás ezért, hogy az ilyen típusú ID-k látványa legyen "újszerű", alkalmazza azokat képi megoldásokat, effekteket, amiket máshol (különösen a konkurens csatornákon) még nem láthatott a közönség. A spotok időbeli struktúrájának, azaz a mozgatás, a tempó és a képváltás milyenségének tervezése a látvánnyal szemben támasztott követelményekhez hasonló, formai elvárások alapján történik. Egyértelműbben fogalmazva; ezekkel a csatornaazonosítókkal szemben támasztott elsődleges követelmény, hogy "jól nézzenek ki".

A sztorira épülő ID-k központjában a – tágan értelmezett – történet áll, elsősorban ennek eredetisége, aktualitása és érthetősége alapján lehet a tervet, illetve magát az elkészült munkát értékelni. Az ID felépítésének szempontjait itt a "történetnek" kell alárendelni, ez determinálja a grafikai stílust, a dramaturgiát, a mozgatás stílusát és a hangot is. Mind a formai elemekre, mind a sztorira épülő csatornaazonosítókat érdemes sorozatba szervezni. A funkciójukat ilyen módon egymást erősítve képesek ellátni.

A zenetévének készített "story ID-k" tervezésénél, a műfajnak, és az aktuális elvárásoknak megfelelően, sokszor éltem a humor lehetőségeivel. Az esetek java részében ez nem egy "önmagában" is vicces történetnek, valamilyen képtelen helyzetre, vagy váratlan fordulatra építő tréfának a rajzfilmes feldolgozását jelentette. A poén inkább a

kritikátlanul rögzült mozgókép-olvasói beidegződésekre; a sablonos következtetésekre, a fals azonosításokra, a néző agyában megkonstruált ingatag vonatkoztatási rendszerekre épített. A komikus hatás ezekben a csatornaazonosítókban elsősorban abban rejlik, ahogyan a néző felismeri, hogy az ID nézése és értelmezése közben félrevezetik, hogy “rossz nyomon jár”.

2. A KAMPÁNYOK, AZ ID-SOROZATOK

A következőkben röviden beszámolok azokról a körülményekről, és megrendelői igényekről, amelyek egy-egy csatornaazonosító-sorozat kiindulópontját jelentették. A ID elsődleges funkciója, hogy tudatosítsa a nézőben, hogy a nézett program éppen melyik satornán fut, illetve, hogy növelje az adott csatorna nézettségét. Ezek az általános célok azonban általában aktuális, konkrét szempontokban jelennek meg a tervező számára, (pl. egy arculati elem népszerűsítése, a célközönség kiterjesztése, új képi megoldások kipróbálása stb.). A csatornaazonosítók előkészítése során több száz szinopszist, és kb. 150 story-boardot készítettem el. Ezekben fogalmaztam meg a különböző képi, formai, dramaturgiai ötleteket, lehetőségeket. A megbízások egymásutánja alatt kialakítottam egy egyéni tervezési technikát arra, hogy az adott témára hogyan lehet néhány nap alatt 10-15, néha több, egységes minőségű kis film-ötletet kidolgozni. Egyszemélyes “brain storming” gyanánt a témára jellemző hívószavak segítségével (lényegében kritikai kontroll nélkül) ötleteket, hangulatokat gyűjtöttem. Ezek tudatos szelektálásával és kibontásával készítettem el a szinopszisokat és a story-boardokat.

Ebben a fázisban a “meg nem gondolt gondolatok”, tehát a népszerűnek, talán sikeresnek is ígérkező, de valamiért vállalhatatlan tervek kiszűrése közel annyi energiát kívánt, mint a “méltónak” tartott tervek forgatókönyvvé érlelése. Bod Péter néha naiv, néha nagyon eredeti kis-kátéjának, a Szent Hiláriusnak a 205. kérdés-felelete a következő: “Mi igen nehéz dolog? Elhallgatni azt, amit nem kellene kimondani. Kimondani ellenben azt, amit nem kellene elhallgatni.” Azt tapasztaltam, hogy számomra a nagyobb nehézséget az előbbi jelentette: azokat, és csak azokat az ötleteket hagyni közönség elé kerülő produkcióvá érni, amiket – akárhogyan sikerüljenek is – létrejöttük szándékában vállalhatónak tartok.

2.1. NÉPEK ZENÉJE

Az első megbízást alig fél évvel a csatorna elindulása után kaptam. Ekkor még a zenetévét csak kevesen ismerték. A sorozat tematikájának meghatározásakor ezt figyelembe kellett venni, ezért olyan könnyen értelmezhető, reményeim szerint a célközönség érdeklődését felkeltő csatornaazonosítókat terveztem, aminek az egyes epizódjaimind a zenéről, a zenélésről szólnak. A rövid geg-animációk többsége egy-egy könnyen azonosítható nemzet karakteres zenélési szokására épül. Ezek a nemzetek, pontosabban sztereotip rajzfilm-népcsoportok természetesen nem mindig köthetők pontos földrajzi helyhez. A sorozat célja inkább az volt, hogy jelezze; a zene mindig, mindenütt, mindenki számára megjelenik valamilyen formában. Egymástól nagyon sok mindenben különböző emberek is közösek abban, hogy zenélnek, vagy zenét hallgatnak, akárhol is élnek a világban. Szerettem volna, ha a zenetévé ezeken a csatornaazonosítókon keresztül is

megfogalmazza célját és vállalását; ennek a zenei sokszínűségnek a bemutatását a magyar nézők számára.

Valamennyi ID-sorozatnál közel ugyanakkora anyagi keretből gazdálkodhattam, és általában ugyanannyi idő állt rendelkezésemre a munkák kivitelezéséhez. Ennek volt egy olyan gyakorlati következménye, hogy – mint ebben a sorozatban is – ha több csatornaazonosítót kellett elkészítenem, akkor egyszerűbb animációs technikát kellett alkalmaznom.

Ez ebben az esetben egy minimális kameramozgás használatával tervezett, rajzolt, monokróm karakteranimációt jelentett. A kivitelezéshez a hagyományos rajzfilm-gyártási szisztémának a feladatra adaptált, leegyszerűsített változatát alkalmaztam. A munkában rajtam kívül egy animátor, egy kulcs- és fázisrajzoló, és egy zenei szerkesztő vett részt.

2.2. NAPSZÚRÁS

A következő sorozatot a csatorna nyári kampányához kellett elkészítenem. A csatornaazonosítók témáját és képi világát ezért magához az évszakhoz próbáltam igazítani, egy érdekes és jellemzően nyári jelenség, a napszúrás ürügyén. Ez a téma az előző, sztorikra épülő sorozattal ellentétben azt sugallta, hogy most az ID-k látványa kapja a főszerepet. A napszúrás részben valóságos, részben vízziószerű érzésének felidézésére a csatornaazonosítókat egy félig fotokollázs, félig rajzolt-festett képi világra építettem. Elképzelésem szerint ez egy egyszerre reális, és egyszerre sok képzettársítást előidéző világot teremt, amiben az egyszerű – nyárhoz köthető – történetek és állapotok kellőképpen felhívják magukra és a csatornára a nézők figyelmét. Nem akartam a hagyományos papírkivágásos animációs technikát alkalmazni, tartottam attól, hogy a közönség idejétmúltnak tartja ezt az eljárást. Inkább a pixilláció és a rajzfilm keverékét akartam kidolgozni, ami képes ötvözni a mozgás életszerűségét és folyamatosságát a látvány dekorativitásával. Ennek a számomra új technikának az alkalmazásával az előző sorozaténál nagyobb kockázatot vállaltam. Nemcsak én nem készítettem ilyen filmet, hanem tudomásom sem volt hasonlóról, aminek elemzése felkészített volna a technikában rejlő lehetőségekre és buktatókra. Kísérlet gyanánt az ID-k story-boardjait az alkalmazni kívánt képi technikával készítettem el. A kísérletek végeredményeként egy olyan módszerre találtam, amivel épp a kollázs-műfaj legjellemzőbb eszközét, az ollót hagytam használaton kívül.

A kisfilmes kamerával fázisról fázisra lefényképezett 35 mm-es film minden kockájáról 9*13 cm-es színes papírpozitívot nagyíttattam, ezeket kaparással, festéssel és beleragasztással manipuláltam. A képeket újra sorba állítottam és képenként videoszalagon rögzítettem, így az utólag a fényképre került képi elemek egy véletlenszerűen mozgó, síkhatású faktúrát adtak, ami azonban mégsem hatott zavaróan a folyamatos mozgást biztosító fotó-részletek mellett.

A majdani ID-k látványterveiként is értelmezhető story-boardok meggyőzték a megrendelőket, de csak alapos szelektálás után kezdhettem a spotok kivitelezéséhez. A fényképeken szereplő személyeken és a színes labor szakemberein kívül egy asszisztens, két rajzoló, és egy zenei szerkesztő segítette a munkámat.

2.3. TÉLI ÜNNEPEK

A téli időszak általában kiemelt fontosságot kap a fiatalokat megcélzó műsorok és televízió-csatornák éves programjában. Ebben az időszakban a televíziózással töltött idő megnő az egyéb szabadidős elfoglaltságok rovására. Ez a csatorna megjelenésért felelős szakemberek számára azt jelenti, hogy ebben az időszakban várhatóan több olyan néző is a zenetévé elé kerül, aki egyébként nem tartozik a csatorna műsorainak rendszeres "fogyasztói" közé. Ezért a téli arculat megtervezésekor (a csatornaazonosítókat is beleértve) az új nézők megnyerésének szándéka az átlagosnál is nagyobb hangsúlyt kap. Olyan ID-kat terveztem erre az időszakra, amelyek nemcsak látványukban, hanem tartalmukban is odafigyelésre, esetenként állásfoglalásra késztetik a nézőt. Négy nagy téli ünnep, a Mikulás, a Karácsony, az Újév és a Farsang adták a sorozat témáját. Az egyes alkalmakat különféle grafikai stílusban, egy-egy mozgó ünnepi képeslap gyanánt terveztem meg. A színes kis anzikszokon megjelenő kedves figurák viszont – a sugározhatóság feltételeit tiszteletben tartva – provokatív vagy meghökkentő rövid történeteknek lettek a szereplői.

A sorozatban alkalmazásra kerülő különböző animációs technikák lényegében egyetlen eljárás variációi voltak. A rajzi karakteranimációban előkészített ID-k színezésének, kifestésének stílusa és eszköze (akvarell, színes ceruza, cellfesték) jelentette az igazi különbséget. A munka során egy animátorral, egy fázisrajzolóval, három kifestővel és egy zenei szerkesztővel dolgoztam együtt.

2.4. ÉLŐ LOGO

A következő időszakban több ID sorozat megtervezésénél is figyelembe kellett vennem egy új szempontot. A megrendelő kívánsága az volt, hogy a csatorna emblémája, azaz a "Z+" grafikai megjelenése kapjon nagyobb hangsúlyt és nagyobb szerepet a csatornaazonosítókban. A korábbi ID-kban az embléma úgy jelent meg, mintha formai kerete, szinte különálló szignálja lenne egy tőle többé-kevésbé független rövid animációs filmnek, a tulajdonképpeni ID-knak. Ebből a státuszból kellett most az csatornaazonosítók főszereplőjévé előlépnie, a televízió vezetőivel úgy láttuk ugyanis, hogy az ID-kban a "sztori" túlságosan hangsúlyossá vált a csatorna emblémájának a megjelenéséhez képest. A tervezett csatornaazonosítókban az embléma hangsúlyozásának, és a sztori, geg megjelenésének igényét úgy próbáltam egyszerre kielégíteni, hogy az emblémát minden ID-ban egy olyan, valós közegben játszódó történetbe helyeztem, amelyben az embléma egy-egy képi elemet helyettesített, valami helyett állt. Bár a zenetévé tüskés-oválís kontúrú ikonja alig hasonlítható igazán bármihez is, egyénített mozgása és hangja, valamint figuratív környezete révén "antropomorfizálni" lehetett, akár biciklikerékként, akár egy darab sajtként, vagy akár egy újszülöttként jelent meg az adott ID-ban.

A reális közegben megjelenő embléma képi megjelenítésére a korábban kikísérletezett fényképalapú technikát alkalmaztam. A nyári kampányban használt látványhoz képest a lényegi különbség ennél a munkánál az volt, hogy egyáltalán nem használtam a fényképezett háttereket. Ezáltal a térben mozgó, mégis erős kontúrral hangsúlyozott síkszerű fotó-elemek, és az embléma mesterséges-síkszerű megjelenése között sikerült megteremteni a képi kapcsolatot. A másik – dramaturgiai – különbség, hogy ebben a sorozatban nem alkalmaztam vágást, az ID-k legtöbbjében még kameramozgást sem.

Ennek az volt az oka, hogy most magát a képek nagy részét kitöltő emblémát, és nem az általa képviselt “történeteket” akartam hangsúlyozni.

Ehhez a feladathoz jóval több story-boardot kellett előkészíteni, mint ahány ID-re megbízást kaptam, acsatorna vezetését ugyanis – érthető okokból – egy ilyen járatlan utat megcélzó program igazáról sokkal nehezebb volt meggyőzni. Végül a döntésük helyességének szakmai visszaigazolását az 1999-es “Kamera Hungária”, a televíziós műsorok magyarországi fesztiválja hozta, ahol ez a sorozat a “főcím, wish, animáció” kategóriában elnyerte a fődíjat. A csatornaazonosítók elkészítésében a szereplőkön és a laboránsokon kívül összesen egy rajzolóval és egy zenei szerkesztővel dolgoztam együtt.

2.5. Z+ MINDENKOR

A következő sorozat megtervezésénél annak a hangsúlyozása volt – az addigiakon kívül – a legfontosabb szempont, hogy a csatorna stabilan jelen van a hazai médiában, hogy nem jutott a néhány hónap alatt kifulladó és elbukó kereskedelmi csatornák sorsára. A zenetévé szűk kétéves fennállását a nézettség egyértelmű növekedése ellenére sem volt könnyű jelentős múltként, vagy az eljövendő sziklaszilárd biztosítékaként bemutatni.

Ahhoz, hogy a piaci versenyben való eredményes helytállásnak mint üzenetnek a megfogalmazása se túl kisszerű, se túl bombasztikus ne legyen, az érték-állandóság kifejezésére nem a zenecsatornához köthető ikonográfiát, hanem egy attól gyökeresen különböző jelrendszert, a képzőművészet történetéből vett közismert példák sorozatát választottam. Azt reméltem, hogy a televíziózást messze megelőző korok vizuális vetületei és a fiatal zenecsatorna jellemző arculati elemének együttes használata lesz annyira groteszk, hogy ezt a nézők az időtlenség játékos megjelenéseként érezzék-értelmezzék. A zenecsatorna emblémája minden ID-ban más-más művészettörténeti korszak, vagy szerző ábrázolási szokása szerint jelenik meg a képernyőn. A logo – az előző sorozathoz hasonlóan – ezekben a spotokban is mindig helyettesít valamit, valami helyett áll. Ezek az egyes képek fő témái, központi alakjai. Ebben a sorozatban a csatornaazonosítók mindegyikének ugyanaz a dramaturgiai szerkezete: kialakul (festményként, nyomatként, karcként stb.) a csatorna emblémáját is tartalmazó kép, majd a látvány emblémán kívüli részei tönkremennek: megkopnak, leperegnek, megsötétednek. Az ID végén írott és hangzó formában megerősítést nyer a spot üzenete, egyben a kampány szlogenje: “Z+ mindenKOR”.

A csatornaazonosítók kivitelezésére két módszert tartottam elképzelhetőnek. Vagy az egyes képalkotó technikákat alkalmazva, vagy azokat számítógépen imitálva hozom létre a kívánt látványt. Egyik módszert sem tartottam kompromisszumnak a másikhoz képest, az első megoldás hitelesebbé, a második kötetlenebbé tette volna a képalkotást. Tekintve azonban, hogy a bemutatásra kerülő kép mindenképpen egy semleges és az anyagszerűséget legfeljebb reprodukálni képes hordozón (a TV-monitor színes, fénylő pontokból összeálló felületén) jelenhetett meg, a második megoldás, tehát a számítógépes imitáció mellett döntöttem. A választásom azt is jelentette, hogy a feladatot különböző munkafázisokra tudtam tagolni, hogy a szükséges korrekciókat pótlólag is el tudtam végezni, tehát összességében jóval kevesebb kockázatot vállaltam.

Az ID-k időbeli felépítését az Adobe Photoshop szoftver által felkínált layerek alkalmazásával, a képrétegek egymás fölé rendelésével készítettem elő. A fázisokat

ugyanebben a programban készítettem el, a szekvenciákat Adobe Premiere szoftver segítségével fűztem össze. A munkában két számítógépes operátor és egy zenei szerkesztő volt a segítségemre.

3.6. Z PUSSZ! VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

Ebben a sorozatban azt a megrendelői igényt kellett elsősorban szem előtt tartani, hogy az ID-kban kapjon nagyobb hangsúlyt a csatorna nevében megjelenő "plusz" szó.
A közönség, de még a televíziós szakma is "Z-tévé"-ként emlegette a csatornát, ami egyrészt egy zuglói, helyi érdekű kábeltévével való névazonosság miatt, másrészt általános marketing szempontból is elfogadhatatlannak tűnt.

A feladat megoldásában két – egymástól független – gondolat inspirált leginkább: A "plusz" szót ízlelgetve, különböző szóösszetételekben felvéve és visszahallgatva feltűnt a hasonlósága az inkább hangutánzó, mintsem konkrét jelentéssel rendelkező "puszsz" szóval. Úgy éreztem, hogy ennek a szónak a hangulata közel áll a csatorna által képviselt világhoz, ezért a csók, a puszilkodás témaköre a munkám egyik kiinduló pontja lehet. A másik út, amin elindultam annak a megfogalmazása volt, mit is kíván jelenteni a tévétársaság önmeghatározására a nevében megjelenő "plusz" fogalom. Nyilvánvaló, hogy ezen a helyen ez a szó nem valamiféle kvantitatív összegző funkcióra utal, hanem azt akarja sugallni, hogy a csatorna, vállalása szerint valaminek a maximuma, azaz "több, mint ZENE".

A készülő csatornaazonosítókban ennek a minőségi többletnek a fogalmát akartam képekben és szituációkban megjeleníteni. A sorozatot a közismert békakirály mesének arra a jelenetére építettem, amikor a békából királyfi válik. Az átváltozás-jelenet egyszerre adott lehetőséget arra, hogy megjelenjen a "plusz" szó módosult hangalakja, és a szó alkalmazni kívánt jelentése is. A csatornaazonosítók mindegyike ugyanarra a zenére épül, és ugyanazzal a képsorral kezdődik. Ezzel a közönség figyelmének ébrentartása volt a célom. Az ID első néhány másodpercében ugyanis még a csatorna rendszeres nézője számára sem derül ki, vajon látta-e már ezt az ID-t, vagy sem.

A csatornaazonosítók képi stílusa a már korábban két kampányban is alkalmazott fénykép-alapú animációnak egy sorozatgyártásra is alkalmassá egyszerűsített változata volt. A kosztümös mesefilmek képi kliséjét idéző reális karaktereket vastag színes kontúrral, és egységes vibráló festett háttérrel kombináltam, ezzel a képek dekoratív, illusztráció jellegét akartam erősíteni. Ugyancsak ezt célozta az egy jelenetben tartott fix kamerakép. A grafikai elemekkel manipulált fényképeket ezúttal 16 mm-es filmre vettem fel. A csatornaazonosítókon a három szereplővel, egy asszisztenssel, egy rajzolóval és egy zenei szerkesztővel dolgoztam együtt.

2.7. HASZNÁLOD A FEJED?

A népszerűség növelése érdekében a zenetévének folyamatosan bővítenie kellett az országos lefedettséget, azaz a műsorait egyre több háztartásba, egyre több potenciális nézőhöz kellett eljuttatnia. A másik bővítési irányt az eredendő célcsoport, tehát az iskolába járó 13-19 évesek igényének kielégítése mellett a közönségréteg kiterjesztése jelenthette. A következő felkérés elsődleges szempontja az volt, hogy az ID-k legyenek

képesek megszólítani a fiatal felnőtt generáció tagjait, a már munkában álló és a felsőoktatásban tanuló fiatalokat is.

A következő kampány csatornaazonosítóit ezért a felelősségvállalás, a kritikus gondolkodás igényének témájára akartam építeni. A készítendő ID-sorozat, illetve az adott közönség-réteget megcélzó kampány összefoglaló céméül ezeknek a fogalmaknak egy jól mondható és képszerű kifejezését használtam: “Használd a fejed!” Ennek a fogalomnak a képi megjelenítésére egy kishuszon korú fiú arcát, pontosabban fejét választottam. Részben fotokollázs, részben szabadkézi rajz alkalmazásával az ID-kban ez a fej úgy jelenik meg, mint amit – szó szerint értelmezve a címbéli programot – valaki valamire használ.

A groteszk, néha bizarr történések során a fejből különböző használati tárgy, pl. léggömb, számítógép, WC-tartály vagy autósztráda-csomópont válik. A vélhetően szokatlan képzettársítások magyarázó összefoglalásaként az ID-k végén megjelenik a csatorna emblémája és a sorozat címének kérdő módú változata: “Használod a fejed?”

A csatornaazonosítók képi megjelenítésére újból a fényképezett fázisok grafikai manipulálásának technikáját választottam. Ezúttal a grafikai elemek mennyiségi túlsúlya jellemezte az ID-kat. A mozgás kontinuitását biztosító fotózott szekvenciákból csak egy-egy kéz, tárgy, illetve az arc maradt. Az ötlet jellegéből adódóan ebben a sorozatban sem alkalmaztam vágást és kameramozgást. Az ID-k tartalma számomra nem egy hagyományos rajzfilm-történet, hanem inkább egy statikus forma, pl. egy maszk, egy fotó vagy egy plakát “dramaturgiáját” sugallta.

Számos vázlat előzte meg azt, ahogyan az ID-kban a modell fejét más-más karakterré formáltam. A félközeliben ábrázolt figura fotó-arcát különböző grafikai modorban rajzolt testtel, hajjal, környezettel egészítettem ki. Végül homogén háttér alkalmazása és a rajzolt test elhagyása mellett döntöttem. A túl sok kiegészítés ebben az esetben ügyeskedésnek hatott volna, ráadásul elvonta volna a figyelmet a lényegről, arról, ami a fejjel történik. Bíztam abban, hogy az arccal állandó interakcióban lévő, “térben” mozgó kezek és tárgyak révén a test nélkül ábrázolt fejek nem fogják a lenyakazottság kellemetlenül naturális hatását kelteni. Sőt, hogy éppenaz valósul meg, amit a program sugallni kíván, azaz hogy a fejek látványa már nem egy-egy reálisan ábrázolt emberi testrészt, hanem egy-egy ideológiát, gondolatot tud képviselni a csatornaazonosítókban.
Segítségemre voltak: a szereplő, egy asszisztens és egy zenei szerkesztő.

2.8. JÖJJ EL, KEDVES TÉLAPÓ!

A következő téli kampány készítésére aránylag nagy szabadságot kaptam. A csatorna jellegéből, az ID műfajából, illetve a csatornaazonosítók megjelenésének időpontjából adódó tervezési szempontokon kívül egyéb speciális irányelvek nem kötötték meg a kezem. Az eddigi sorozatokhoz hasonlóan most is olyan ID-ket akartam készíteni, amik azáltal válnak szórakoztatóvá, olykor talán meghökkentővé, hogy a képi és fogalmi klisék újragondolására késztetnek. Ehhez egyetlen, nagyon sok különös, jól karikírozható tulajdonsággal rendelkező “téli” karaktert, a Mikulást választottam.

December elején minden gyerek eltöpreng azon, hogy ki is az a Mikulás; mit csinál, amikor nem Mikulás; hogyan tud bejönni a csukott ablakon; hogy tud minden gyerekhez eljutni; és végül, hogy vajon létezik-e egyáltalán. A sorozatban játékos feleleteket

találtam ki ezekre a kérdésekre, olyan emberként mutatva be a Mikulást, aki hozzánk, néha fáradt, néha ideges vagy komisz, hús-vér emberekhez hasonló.

Az ID-k képi világában a karakter deheroizálásának a szándékát szerettem volna hangsúlyozni. Az egyszerű, fehér alapon fekete és piros színekkel ábrázolt háttér, és Mikulás egyformán hangsúlyos, pontosabban egyformán hangsúlytalan. Az erősen limitált animációval megelevenített Mikulás-kisember még akkor is félszeg mellékszereplőként jön-megy az epizódokban, amikor rajta kívül senki nem is látszik a képen. Reméltem, hogy a sztorikat ez az ábrázolási és mozgatási technika is erősíteni fogja, amennyiben ez a megjelenés komikus kontrasztjává lesz annak a barokkosan gazdag Mikulás-képnek, ami a nézők legtöbbjének fejében él.

A manuálisan animált ID-k színezését, editálását és hangosítását számítógépben végeztem, Adobe Photoshop és Adobe Premiere programok használatával. Ezeknél az ID-knál csak a zenei szerkesztő segítségét vettem igénybe.
Ez a sorozat elnyerte a VI. Kecskeméti Animációs Filmfesztivál reklámfilm kategóriájának fődíját.

2.9. VIVA+ UGYANAZ NAGYBAN!

A Z+ televízió tulajdonos- és névváltozásával a csatornaazonosító spotokra két fontos feladat hárult. Egyrészt segíteniük kellett abban, hogy a nézők mielőbb megismerjék és megkedveljék a csatorna új nevét és új logoját, másrészt pedig kommunikálniuk kellett, hogy a csatorna a megújult arculattal és logoval is ugyanaz a már ismert és a közönsége által megkedvelt televízió marad, mint amilyen a névváltozás előtt volt. A tervezett story ID-k elsősorban ennek a két szempontnak igyekeztek megfelelni, a következők szerint.

A spotok címére tett javaslatom “UGYANAZ NAGYBAN” volt. Ez a jól mondható rövid mondat több szempontból is optimálisnak ígérkezett a VIVA+ televízió aktuális üzenetének kifejezésében. Egyszerre sugallta a csatornának azt a szándékát, hogy tartsa magát ahhoz az úthoz, amin elindult, és amit járva a közönség tetszését elnyerte, és egyszerre utalt arra a szándékára, hogy ezt az új lehetőségeket kihasználva még következetesebben, még nagyobb profizmussal tegye. A szlogennek ez a jelentése a spotokban egy látványos formai megoldás keretei között jelenik meg. A szuperközeliből induló kamera az egész film alatt folyamatosan távolodik, de egy “kép a képben” megoldással a totállá nyíló kép újra mikro-része lesz annak a közegnek, amiben a spot játszódik. Ezáltal az ID-k egyszerű alaptörténetei egy reális és emberközeli plusz üzenettel gazdagodnak. A sport, kaland, kapcsolatteremtés, barátság, strandolás, utazás stb. fogalmak a spotokban a maguk realitásában jelennek meg. Az önmagába záródó, “dinamikusan statikus” kameramozgás ezek kiteljesedését, kiteljesedésének reális lehetőségét sugallja. Ezek a pozitív, vélhetően minden néző számára értéket hordozó üzenetek a spotok mindegyikében összekopírozódnak a VIVA+ televízió jelenlétével. Ezt egyrészt a filmekkel állandó feszes szinkronban hangzó zene, másrészt a spotok formai keretét adó, és a spotok közben is fel-feltűnő “+” motívum biztosítja. A kicsiben és nagyban ugyanúgy megjelenő motívum a spotok végén egészül ki a teljes “VIVA+” logová, mintegy megnevezve és értelmezve azt a közeget, amiben a 10 másodperces ID-k játszódnak.

Az ID-k ötletétől ebben az esetben szinte elválaszthatatlan volt a képi megjelenítés. Bizonyos volt, hogy vágás nélküli, folyamatos és egyenletes kameramozgást és

minimális karakteranimációt fogok alkalmazni a spotokban. A grafikai technika kitalálásában elsősorban nem is az volt a kérdés, hogy "hogyan akarom?", hanem a "hogyan lehet?". A fő problémát az jelentette, hogy a hagyományos kamerával, vagy számítógépes kamera-imitációval való eltávolodást ekkora léptékek között nem használhattam. Ahhoz, hogy minden egyes mozgásfázis ugyanazt a grafikai minőséget (részletgazdagság, kontúrvastagság) nyújtsa, az eltávolodást rajzi animációval kellett helyettesíteni, tehát az ID-kat végig kellett animálni. A színezést és az editálást számítógépben, az előbbi sorozatnál alkalmazott szoftverek segítségével végeztem el.

Ennél a megbízásnál egy számítógépes operátor-kifestő és egy zenei szerkesztő segítette a munkámat.

3. ID-K AZ EGYETEMI ANIMÁCIÓS TERVEZŐ KÉPZÉSBEN

Az egyetemen 1961 óta folyik animációs filmes szakemberek képzése. Ez kezdetben főleg rajzfilmrendezők oktatását jelentette. Ma a szakirány feladata ennél összetettebb.

Animációs filmtervezőkre és -rendezőkre a hagyományos rendszerben működő stúdiók továbbra is igényt tartanak. A szakiránynak ugyancsak nagyon fontos feladata ma is, hogy – szellemi és alkotó műhelyként – a hallgatóknak lehetőséget biztosítson egyedi animációs filmek létrehozására. Ezen kívül viszont a televíziós látványtervezés, a reklám és a multimédia különböző területeinek is szüksége van az innen kikerülő szakemberekre.

3.1. ANIMÁCIÓ TERVEZÉSI FELADATOK

A szak képzési rendszere a fenti elvárásokra épül. A tervezési feladatok során az első négy tanulmányi év alatt a hallgatók megismerkednek az animáció legjellemzőbb megjelenési formáinak a sajátosságaival:

1. Félév: animáció/fotó/grafika/videó: Fotó és grafika tervezési feladat. Animációs szaktervezés feladat nincs.

2. Félév: animáció/fotó/grafika/videó: "mozgókép-tárgy": Olyan installáció tervezése és kivitelezése, amely által létrejön a mozgókép-illúzió.

3. Félév: animáció/videó: "dramaturgiai gyakorlatok": Egy-két hetes feladatok a mozgóképes tartalomközvetítés képességének elsajátítására, a szituációs gyakorlatoktól a story-boardig.

4. Félév: animáció/videó: "tárgyanimáció": Tárgyak megelevenítése, karakterré formálása, új viszonyba helyezése megmozdításuk, megmozgatásuk által.

5. Félév: animáció : "rajzfilm": Rövid rajzfilm tervezése és kivitelezése adott dialóg és grafikai stílus alapján.

6. Félév: animáció : "bábfilm": Rövid bábfilm (vagy egyéb, kamera alatti mozgatással készülő animáció) tervezése és kivitelezése megadott szinopszis alapján.

7. Félév: animáció : "interaktív film": A néző aktivitását is alkalmazó dramaturgia használatával konkrét, alkalmazott jellegű tervezési feladat (saját mozgó portfolió, reklám, internetes arculat) tervezése és kivitelezése web-site vagy CD-rom formában.

8. Félév: animáció : "televízió-animáció": Televíziós spot/ID/klip/reklám tervezése és kivitelezése szabadon választott animációs technikával, megadott témában.

9. Félév: animáció : “diploma előkészítés”: Szabadon választott témájú és technikájú animációs feladat munkatervének, látványterveinek, story-boardjának és hangos animatikjának az elkészítése.

10. Félév: animáció : “diploma kivitelezése”: A hallgató, az általa választott konzulens tanár javaslatainak figyelembevételével az előző félévben előkészített, és a szakirány tanárai által jóváhagyott diplomamunkáját elkészíti.

3.2. AZ ID ÉS A ROKON MŰFAJOK A KÉPZÉSBEN

A tervezési feladatok során a diplomaév előtti utolsó félévben kapnak helyet azok a feladatok, amik a rövid, reklám jellegű televíziós megbízásokra készítik fel a hallgatókat. A feladatok integrálják azokat az ismereteket és készségeket, amiket a hallgatók a korábbi szemeszterekben sajátítottak el a tervezési feladatok, dramaturgiai és vágási gyakorlatok, zenei gyakorlatok, operatőri és animációs gyakorlatok, tipográfia-, figura-és háttértervezés feladatok, bábkészítés, illetve számítógépes gyakorlatok során. A hallgatóknak a tervezés folyamán figyelembe kell venniük a felhasználási területek sajátosságát, és alkalmazkodniuk kell hozzájuk, mint például egy televíziós csatorna arculata, stílusa, az adott TV-műsor témája, célközönsége, jelentkezési időpontja, gyakorisága valamint formája.

Ismereteket és tapasztalatokat kell, hogy szerezzenek az együttműködésről, a közös munkáról a produkció többi alkotójával (rendezők, szerkesztők, vágók stb.). A technika kiválasztásában maximálisan érvényesülniük kell azoknak a szempontoknak, amelyek a nézők elérését, az üzenet, információ, termék kommunikálását a lehető legjobb hatásfokkal szolgálják.

Amennyiben erre lehetőség van, ebben a félévben a hallgatók olyan feladatokat kapnak, amik alapja valamilyen valós televíziós megrendelés, vagy meghívásos pályázat. Ez a fent említett tervezési szempontok újszerűsége mellett még inkább motiválja a hallgatókat abban, hogy koncepciózusan, és még nagyobb felelősségtudattal végezzék a munkájukat. Ennek is köszönhető, hogy ezeknek a tervezési feladatoknak az eredményei általában jól szerepelnek rendeltetési helyükön, azaz a mindennapi alkalmazásban. Tervezési feladatként hallgatóink több televíziós csatorna, illetve országos rendezvény mozgóképes azonosítóját elkészítették, például egy ID-sorozatot a Z+ televízió számára 1998-ban, a 30. Jubileumi Játékfilmszemle szignál-filmjét 1999-ben, és a VI. Kecskeméti Animációs Filmfesztivál szignálfilm-sorozatát 2002-ben.

Olykor lehetőség van arra, hogy ezt a tervezési feladatot valamilyen nemzetközi pályázathoz vagy esesményhez kössük. Alegrangosabbnak számít ezek közül a Music Television által kiírt “Free your mind” nemzetközi animációs ID forgatókönyv-pályázat. Ezt eddig már két alkalommal is a szakirány hallgatója nyerte, az elkészült filmeket az MTV világszerte sugározta.

3.3. EGY NEMZETKÖZI KONFERENCIA TAPASZTALATAI

A nemzetközi megmérettetésekre nemcsak azért van szüksége a szakmai képzésnek, mert a siker reménye személyes motivációt jelenthet a hallgatóinknak. A fesztivál-helyezések, és a nemzetközi pályázatok értékelése fontos szakmai információt jelentenek a tanárok számára is. Az ilyen visszajelzésekre annál is inkább rászorulunk, mert a rokon

oktatási intézményeknek a felépítése, oktatási gyakorlata, a képzésben alkalmazott feladatai, és elkészült hallgatói vizsgamunkái általában nehezenhozzáférhető, vagy egyáltalán nem publikált dokumentumok.

A különböző felsőfokú oktatási intézményekben működő animációs szakirányok közötti szakmai szempontú tapasztalatcsere igénye hívta életre a 2002. májusában első alkalommal megrendezett KISKAKAS animációs Filmnapokhoz kapcsolódó tudományos ülésszakot. Az esemény házigazdáján, a Magyar Iparművészeti Egyetemen kívül tíz olyan külföldi intézmény vett részt a rendezvényen, amelyben jelentős múlttal és eredményekkel rendelkező animációs szakirány működik (pl. az amerikai Californian Institute of Art, a brit Royal College of Art, a norvég Volda College, vagy az indiai National Institute of Design.) A május 22-én megrendezett szakmai konferencián az egyetemek egy-egy képviselője tartott előadást, bemutatva a különböző iskolák animációs szakjaira jellemző képzési logikát, tematikát, és a mögöttük álló szakmai, kulturális és intézményi hátteret. Az oktatás felépítésének ismertetésén kívül sor került hallgatói vizsgamunkák bemutatására is.

Animációt felsőfokú szinten jellemzően két típusú képzési rendszerben oktatnak jelenleg. Az egyik csoportba a filmművészeti egyetemek, akadémiák részeként működő (gyakran poszt-graduális képzési formájú) animációs szakok tartoznak. Ezek a műfajt kizárólag mint művészi kifejezőeszközt, illetve mint “animációs szerzői film” kategóriát vizsgálják. Ezt a megközelítést tükrözik ezeknek a szakirányoknak (pl. Filmakademie Baden-Württemberg, Royal College of Art) a tanmenetei, tervezési feladatsorai is. A másik típusú (média, kommunikáció, “iparművészet” profilú) intézmények az oktatott diszciplínáknak, így az animációnak az alkalmazott felhasználási területeire is nagy hangsúlyt fektetnek. Ezekben az intézményekben – hasonlóan a MIE animáció szakirányának programjához – a reklám jellegű televíziós rövid animációk előkészítése és kivitelezése a kiemelten fontos tervezési feladatok közé tartoznak. (Jellemzően az animáció alkalmazott megközelítése dominál a holland Utrecht School of Art, és a norvég Volda University College intézményeiben.) A rendezvény egyik kedvező tapasztalata volt, hogy az animációnak ezen a területén hallgatóink felkészültsége és eredményei a nemzetközi összehasonlítás próbáját is kiállják.

Felhasznált irodalom:

Könyv:

Ayma, P. - Ferreira, A. M. - Lyons, R. - Rouxel, J. (1996): Production handbook. CARTOON (Media Programme of the European Union).

Balázs B. (1984): A látható ember. Gondolat, Budapest.

Bartók I. - Bleier E. szerk. (1993): Mozgás. Pannónia Film, Budapest.

Bayer J. (1998): A médiatulajdon és a közvélemény. In: A kommunikáció napja. A Magyar Közgazdasági Társaság Kommunikáció Szakosztálya.

Bendazzi, G. (1989): Mickey Egér és a többiek: Az animációs film 1888-tól napjainkig. MIF-másolat, Budapest

Bernoff, J. - Mines, C. - VanBoskirk S. - Courtin. G. (1998): Lazy Interactive TV. The Forrester Report, June. 5 (2).

Carey, J. (1994): The Interactive Television Puzzle. The Freedom Forum. Media Studies Center. Columbia Univerity.

Doherty, C. (2000): Keeping it real. Cable and Satellite Europe. August.

Féjja S. (1994): Holnap nyolcéves leszek. Quality film, Budapest.

Fellini, F. (1988): Mesterségem, a film. Gondolat, Budapest.

Fogle, J. (1989): Comps, Storyboards and Animatics. Watson-Guptill, New York.

Halas, J. – Manvell, R. (1959): The technique of film animation. Focal Press, London – New York

Hankiss E. (1975): A poén szerkezetéről és funkciójáról.

In: szerk.: Horányi Ö., Matolcsy Gy.: Tanulmányok a magyar animációs filmről. Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, Budapest.

Meyer, L. - Fontaine, G. (2000): Development of Digital Television in the European Union. Final Report, June.

Noake, R. (1988): Animation: A guide to animated film techniques. Macdonald, London.

Pounds, J. - Svennevig, M. - Towler, R. (2000): The Future of TV. The Digital Revolution Comes Home? in: ESOMAR 2000 Conference, Miami, May 5-10.

Varga Cs. (1998): Film és story-board. Minores Alapítvány, Budapest.

Vásárhelyi I. (1962): Trükkfilm (rajz-árny-báb). Műszaki Könyvkiadó, Budapest.

Folyóirat:

Kreatív

VII. évfolyam, 1998. októberi szám - Teljes nyitás a fiatalok felé.

VIII. évfolyam, 1998. novemberi szám - Az imázs és közönsége

VIII. évfolyam, 1998. novemberi szám - Önreklámfilmek

X. évfolyam, 2000. májusi szám - Gallup - a Z+ a tinik kedvence

X. évfolyam, 2000. októberi szám - A Z+ új arculata

XI. évfolyam, 2001. januári szám - Zene, korlátok nélkül

XI. évfolyam, 2001. februári szám - Z+ - megvette a Viva

XI. évfolyam, 2001. áprilisi szám - VIVA la musica!

XI. évfolyam, 2001. májusi szám - Z+ - hamarosan Viva+ néven

XI. évfolyam, 2001. júliusi szám - „Ugyanaz nagyban”

XI. évfolyam, 2001. októberi szám - Klipek és chipsek

Média Kábel Műhold

II. évfolyam, 1998. novemberi szám - Hírek a magyar zenetévé háza tájáról

III. évfolyam, 1999. szeptemberi szám - Z+: a fiatalok image-televíziója

Zachar Balázs interjúja Málnay B. Leventével, a Z+ ügyvezető igazgatójával.

Médiakutató

I. évfolyam, 2000. őszi szám - Urbán Ágnes: A televíziós piac átrendeződése

OPERAELŐADÁS ÉS ISTENTISZTELET

Megjelent: 2016. Operaelőadás és istentisztelet – Gondolatok Johann Sebastian Bach Máté-passiójának félszcenírozott előadása kapcsán Mendelssohn hangszerelésében, Magyar Állami Operaház. In.: szerk: Sepsi E., Lovász I., Kiss G., Faludy J.: Vallás és művészet. Károli Gáspár Református egyetem, L'Harmattan Kiadó, Budapest. 389-408.

„Mert bizony mondom néktek, hogy amíg az ég és a föld el nem múlik, egy ióta vagy egy vessző sem vész el a törvényből, míg minden be nem teljesedik." (Mt 5,18)

Néhány évvel ezelőtt arra kaptam felkérést, hogy – rendezőként és látványtervezőként – állítsam színpadra Bach Máté-passióját az Operaházban. Az alábbi írás ennek a munkának az összefoglalása, a felkéréstől a bemutatóig. Újszerű meghatározással egy „case study", amelyben a Máté-passió-előadás ürügyén arról adok számot, hogyan gondolkodom, hogyan működöm alkotóként.

1. A MŰ

A Máté-passió – háromórás játékidejét tekintve – Johann Sebastian Bach legterjedelmesebb zeneműve. Műfaja oratorikus passió, amely szólistákra, osztott zenekarra és két, négyszólamú kórusra íródott. Az ősbemutatóra 1727. április 11-én, a nagypénteki ünnepi istentisztelet részeként került sor a lipcsei Tamás-templomban. Valószínűsíthető, hogy hasonlóan Bach másik teljességében fennmaradt passiójához, a János-passióhoz, ez a mű is a lipcsei városi tanáccsal kötött szerződés alapján, liturgikus céllal készült. A János-passióról bizonyítottan tudható, hogy noha a megrendelő nem az egyház volt, a mű megkomponálására szóló megbízás kiemelte, hogy az ne legyen világias karakterű. Bach olyan egyházzene megírására kapott megbízást világi megrendelőjétől, „amely nem ölt operai jelleget, hanem a hallgatót áhítatra buzdítja".

A Máté-passió tartalmi gerincét Jézus szenvedéstörténete adja. A történet szövege a Máté evangéliuma 26. és 27. fejezetének Luther Márton-féle fordítása. Az evangéliumi történetet egyházi népénekek (passió-korálok) és egy Bach-kortárs költő, Christian Friedrich Henrici (költői nevén Picander) megzenésített versei egészítik ki. A három, más-más forrású alapanyagból, azaz az evangéliumi idézetekből, a korálokból és a Picander-versekből Bach olyan szerkezetet alkot, amelyben az egyes elemek – „akár egy halom hasított fa" – véletlenszerűnek tűnő, mégis, nagyon is tudatos, rendkívül összetett, megértésre hívogató konstrukcióként kerülnek egymás mellé. Ahogyan Somfai László zenetörténész fogalmazott: „a Máté-passió üzenetében mind jobban elmélyedni, a szó és a zene kapcsolatából mind többet felfedezni, a hangjegyek mögé rejtett gondolatokat mind tisztábban érteni: egy élet programja."

1.1. A MŰ FELÉPÍTÉSÉNEK VÁZLATOS ÁTTEKINTÉSE

A Máté-passió két nagyobb részből áll. Az evangéliumi történetet 28 jelenetre bontotta Bach. Ezek közül az első részben szerepel a főtanács terve Jézus elfogásáról, Jézus megkenése, az utolsó vacsora, Jézus az Olajfák hegyén és Jézus elfogása. A némileg terjedelmesebb második rész főbb jelenetei: Jézus kihallgatása, Péter árulása, Jézus Pilátus előtt, Jézus megszégyenítése, keresztre feszítése, halála és temetése.

Mindkét nagy rész egy nagyszabású kettős kórussal kezdődik és zárul, különösen is grandiózus a mű nyitókórusa, a „Kommt, ihr Töchter, helft mir klagen" kezdetű.
A három különböző szövegfajtára Bach különböző zenei megoldásokat alkalmaz:

1. A bibliai szövegek jelentik a mű történeti gerincét, e részek funkciója az elbeszélés. Az egyéni szereplők mindig recitativókban szólalnak meg. A tömeget sajátos hangulatú kórusszámok képviselik.

2. Picander versei háromféle zenei formában is felhangzanak. A tanító, teológiai értelmezéseket nyújtó költemények recitativo accompagnatókban, az elmélkedést, személyes gondolatokat, félelmeket, vágyakat megszólaltató versek pedig áriákban és a szabad kórusokban formálódnak meg.

3. A korabeli közönség számára ismert népénekeket Bach többszólamú korálkórusokban dolgozta fel. A korálok olyan zenei egységek a műben, amelyeket szövegük és jól énekelhető dallamuk alkalmassá tesz arra, hogy hitvallásszerűen erősítsék a hívők kötődését a gyülekezeti közösséghez.

A Máté-passióban alkalmazott zenei formák teljes listája:

Recitativo secco: Az elbeszélő jellegű bibliai szövegek, tehát az Evangélista történetmesélése és Jézus kivételével a többi szereplő megszólalásai „szárazon", secco recitativóként hangoznak el. A hangszeres kíséret minimális, egy continuocsoportra korlátozódik.

Arioso: Jézus énekbeszédét ünnepélyes, az isteni ragyogás asszociációját keltő vonósnégyes-kísérettel komponálta Bach. Ekként Jézus szavai más dimenziót nyernek, karakteresen elválnak a többi evangéliumi szereplő recitálásától.

Turba („nép", „lárma"): Az evangéliumi részek fontos szereplői a zajongó emberi csoportok, a tanítványok, katonák, papok vagy csak maga a „nép". A történet drámai csúcspontjain felhangzó turbakórusok mindig rendkívül szenvedélyesek, sodró lendületűek.

Recitativo accompagnato: Az elmélkedő karakterű, többnyire teológiai témájú Picander-versek előadására Bach olyan zenei formát választott, amely átmenetet jelent a recitativo secco és az ária között. A teljes zenekarral kísért, osztinátószerűen ismétlődő zenei motívumra épülő accompagnatók hangfaja a Máté-passióban mindig megegyezik az utánuk következő áriákéval, ezzel is előkészítve azokat.

Ária: Picander költeményei közül 15 vers ária formában került feldolgozásra. Az áriák a mű érzelmileg és erkölcsileg leginkább személyes reflexiói. Ezeken a pontokon jelenik meg legőszintébben a hívő ember reménykedése, vágya, fogadkozása, könyörgése.

Szabad kórustétel: A Máté-passióban összesen hat olyan madrigálszerű kettős kórusbetét szerepel (pl. a művet, illetve annak két nagy egységét keretező kórusok), amelynek ugyancsak a Picander-versek adják az alapját.

Korál: A recitativók, áriák és kórusok közé komponált korálok mindig az evangéliumi események dramaturgiai csúcspontjai után következnek. Nem tartoznak közvetlenül az evangéliumi történethez, inkább a hagyomány, a közös hitvallás, a gyülekezeti összetartozás hangsúlyozására adnak lehetőséget. Összesen 15 alkalommal csendülnek fel ezek a XVI. és XVII. századból származó egyházi népénekek, amelyek a korabeli templomi közönség számára (és valószínűleg a mai koncertközönség számára is) a Máté-passió legismertebb részei. A legtöbbször, összesen öt alkalommal Paul Gerhardt koráljának („O Haupt voll Blut und Wunden" – „Ó vérrel és sebekkel borított fő") hangzanak fel különböző harmonizálású versszakai. A vissza-visszatérő dallam az egyik szintjét jelenti a mű alkotóelemei közötti rejtett szerkezetnek.

Az egyes elemek kapcsolódását nem csak a zenei megoldások biztosítják. A mű szerkezeti kohéziójáért felelős legfeltűnőbb formai megoldás az, ahogy az evangéliumi események kulcsszavai megjelennek a bibliai részeket követő áriákban, recitativókban és korálokban. Egyetlen jellemző példa: Jézusnak arra a kijelentésére, hogy a tanítványok között van, aki őt el fogja árulni, ők ijedt kérdezősködésbe kezdenek („Herr, bin ich's?" – „Én vagyok-e az, Uram?"). A következő korál kezdő sora („Ich bin's, ich sollte büßen" – „Én vagyok az, nekem kellene bűnhődnöm") tartalmilag köti a két zenei részt, teológiailag pedig pontos választ ad a tanítványok kérdésére, amennyiben ez az „én" a gyülekezet (illetve a közönség) valamennyi tagjára vonatkozik.

A Máté-passióban az áriák és recitativók szoprán-, alt-, tenor- és basszusszóló-szerepekhez kötöttek. Az evangéliumi szereplőket (a „tömeg" kivételével) ugyancsak szólisták szólaltatják meg, de az az általános gyakorlat, hogy csak az Evangélista és Jézus szerepére kérnek fel külön szólistát, a többi szerepet (a „szólóbeszélők" szólamait) vagy egy kórustag, vagy az áriákat és recitativókat éneklő másik négy szólista valamelyike énekli. Ekként általában hat szólista szerepel. Olykor az Evangélistát megszólaltató énekes vállalja a tenoráriák szerepét is, ilyenkor öt szóló énekessel adják elő a művet.

Az evangéliumi történet szereplői és hangfekvésük:
Evangélista – tenor;
Jézus – basszus;
két szolgálólány, Pilátus felesége – szoprán;
Két tanú – alt és tenor;
Péter, Júdás, főpap, két pap, Pilátus – basszus.

1.2 ELŐADÁSOK, VÁLTOZATOK

Előzmények

Jézus szenvedéstörténete üdvtörténeti szempontból az evangéliumok legfontosabb része. A passiótörténet ünnepélyes előadásának hagyománya már az V. századtól kezdődően jelen van a keresztény liturgiában. Az egyházi ünnepek sorában kiemelt jelentőségű húsvéti passióelőadások soha nem önálló produkcióként kerültek a közönség elé, hanem beleilleszkedtek az istentisztelet rendjébe.

A XVI. század második felétől Dél-Németországban alakult ki az a hagyomány, hogy a gyülekezet tagjai által énekelt korálok meg-megszakítják az evangéliumi történet felidézését. A XVII. században tovább gazdagodott a passióelőadások szerkezete.

Ekkortól kerülnek a passióba tanító, hitvalló, teológiai témájú versekre komponált áriák és kórustételek.

Ősbemutató

1727. április 11-én, nagypénteken a lipcsei Tamás-templom ünnepi programja reggel hét órakor kezdődött a tizenegy óráig tartó istentisztelettel. A délután kettőkor kezdődő és kb. hat-hét órakor befejeződő délutáni istentisztelet keretében került sor a Máté-passió első előadására.

A mű több kézirata is ismert. A leggyakrabban játszott műváltozat 1736-ból származik, és Bach sajátkezű tisztázatában maradt fenn. Az a műgond, amellyel a Máté-passió partitúráját másolta, Geiringer szerint „még Bach számos szép kézirata között is egyedülálló. Vonalzóval és körzővel dolgozott rajta, és az evangélista (recitativo) szavaihoz vörös tintát használt, hogy így különböztesse meg az isteni kinyilatkoztatást a szöveg többi részétől." A partitúra ma a berlini Staatsbibliothek legértékesebb autográf dokumentuma.

Bach életében a Máté-passiót több alkalommal is előadták. Különös, hogy az előadások tényén túl semmiféle kortárs reakcióról nincs tudomása a zenetörténetnek. Mintha sem a korabeli sajtó, sem a feljegyzéseikben a város lényegesebb eseményeit megörökítő kortársak nem ismerték volna fel a mű jelentőségét.

A Bach-reneszánsz

Bach halála után a mű feledésbe merült egészen 1829-ig, amikor egy majdnem felére rövidített változatban (az akkor mindössze húszéves) Felix Mendelssohn-Bartholdy újra megszólaltatta a darabot. A Bach halála utáni első, berlini előadást néhány héttel később Frankfurt am Mainban követte a második, ugyancsak Mendelssohn átdolgozásában és vezényletével. Ezzel megkezdődött Bach műveinek reneszánsza, amely korszak töretlenül tart ma is. A Máté-passióból Mendelssohn készített egy másik átiratot is. Ennek a bemutatójára 1841-ben, Lipcsében került sor.

1.3. A MÁTÉ-PASSIÓ AZ OPERAHÁZBAN

A produkciónk egyben azt is jelentette, hogy a Máté-passió legelső alkalommal szólalt meg a Magyar Állami Operaházban. Sőt, ez az előadás jelentette a mű Mendelssohn-féle átiratának magyarországi ősbemutatóját is. Az előadás muzsikusai, a karmester, a szólisták és az együttesek magas szakmai színvonalat biztosítottak. A premieren a következő zenei közreműködők léptek fel: Evangélista: Timothy Bentch; tenor: Megyesi Zoltán; Jézus: Kovács István; szoprán: Hamvasi Szilvia; alt: Schöck Atala; basszus: Cser Krisztián; karmester: Vashegyi György. Közreműködő együttesek: Magyar Rádió Énekkara, az Óbudai Danubia Zenekar és a Magyar Állami Operaház Gyermekkara.

A zenei koncepció kialakítása a zenészekkel, elsősorban az előadás karmesterével, Vashegyi Györggyel folytatott folyamatos együttgondolkodás eredménye volt. Az előzetes megbeszélések során mindketten örömmel tapasztaltuk, hogy az elképzeléseink hasonlóak: törekedni kívánunk arra, hogy az előadás zeneileg minél mesterkéletlenebb, minél póztalanabb legyen.

Vashegyi György javaslatára döntöttünk úgy, hogy a Mendelssohn-átiratok közül a későbbi, 1841-es, lipcsei változatot vesszük alapul. Ebben a változatban kevesebb a húzás, mint a berliniben, és Vashegyi György ezt az átdolgozást ítélte zeneileg és szerkezetileg teljesebbnek. Ahogyan ő fogalmazott: „Mendelssohn úgy változtatott Bach művén, hogy más lett, de nem kevésbé jó – és ez ritkaság".

Az operaházi rendezés talán leglényegesebb és egyben leginkább magától értetődő szempontja volt, hogy a mű zeneileg kifogástalan színvonalon, és végiggondolt zenei koncepció alapján szólaljon meg. Bár a Máté-passiónak igen sokféle, egymástól radikálisan eltérő zenei értelmezése is elképzelhető, az Operaház mint sajátos helyszín és az a tény, hogy a mendelssohni hangszerelést veszszük alapul, mindenképp indokolttá tette, hogy a mű ne historizálóan kis-kamarazenei, hanem nagyobb létszámú együttesekkel, teltebb, „operai" hangzással szólaljon meg. Bach eredeti művéhez képest Mendelssohn lipcsei átirata kb. egy órányival rövidebb, és több helyen más hangszerelést alkalmaz, mint az eredeti. Mendelssohn főleg áriákat és korálokat hagyott el, de a húzásnak az egyik szereplő, Pilátus felesége is „áldozatul esett". A drámaibb, monumentálisabb részek aránya megnőtt a műben, ezáltal a koncertközönség számára könnyebben befogadhatóvá vált. A dramaturgiai, helyenként teológiai megfontolások mellett Mendelssohnt praktikus szempontok is vezették. Azokat a részeket, amelyekben az eredeti mű Mendelssohn számára nem hozzáférhető, Bach-korabeli hangszereket ír elő (pl. viola da gamba, oboe da caccia), elhagyta vagy újrahangszerelte. A secco recitativókat kísérő continuo csoportot például az eredeti orgona-basszushangszer hangszerelés helyett egy kétgordonkás-nagybőgős együttesben fogalmazta újra.

2. ELSŐ SEJTÉSEK A SZCENÍROZÁSRÓL

A Máté-passió színpadi megjelenítésében kézenfekvő kiindulópont lehetett volna az a tény, hogy a passió, a passiójáték, mint Jézus szenvedéstörténetét megjelenítő misztériumjáték, számos közösségben évszázadok óta elevenen élő hagyomány. A jellemzően pünkösdkor előadott, elsősorban a városi polgárság körében népszerű passiójátékok fénykora a késő középkorra esett. A műfaj a barokk korban vált ismét kedveltté, katolikus területeken, ekkor már főként mint iskolai színjáték vagy hivatásos színészekkel és a helyi lakosság tömegeinek részvételével előadott népi játék.

Alig van olyan néphagyomány, amely annyi embert meg tudna mozgatni, mint a passiójáték. A németországi Oberammergauban 1633 óta, azaz közel 400 éve – a pestisjárvány túlélőinek fogadalmaként – minden tizedik évben megrendezik a falu teljes lakosságát bevonó és nagy látogatótömegeket vonzó össznépi színjátékot. Nevezetes passióelőadások vagy több évtizedes passiójátékhagyományok magyar területen is számos településhez köthetők, mint pl. Mikófalva, Csíksomlyó, Budaörs vagy Magyarpolány.

A tervezett Máté-passió-produkció előkészítésénél ugyancsak nem lett volna könnyű figyelmen kívül hagyni, hogy Jézus szenvedéstörténete éppen az a téma, amelyet az elmúlt közel kétezer évben a legnagyobb mennyiségben és legváltozatosabb formában megjelenítettek. És mégis, a munkám kezdetétől fogva biztos voltam abban, hogy még stilizált formában sem szeretném eljátszatni a színpadon az evangéliumi eseményeket, és semmiféle – a keresztény ikonográfiai hagyományokat követő – képi illusztrációt nem akarok alkalmazni. Ebben a döntésemben nem saját ízlésbeli vagy felekezeti meg-

fontolások vezettek, hanem a mű keletkezési körülményeinek, eredendő szerepének és az első előadások módjának megismerése volt a meghatározó. Bach protestantizmusa és még inkább a Máté-passiónak a protestáns egyházzenében betöltött kivételes szerepe megerősítette bennem az elhatározást, hogy – akármilyen képtelenségnek tűnik is (nehezen lefordítható szójáték) – valamiféle protestáns szellemiségű, képek helyett a szövegre koncentráló szcenírozást próbálok létrehozni. Olyan előadást, amelyben az Operaház gazdagon díszített, jellemzően világi terében helyet foglaló komolyzenei koncertközönség egyúttal szent szövegeket hallgató, olvasó és értelmező közösségé, gyülekezetté is válik. Nem valamiféle missziós hevület vezetett, hanem maga a színpadra állítandó mű ösztönzött erre.

És még valami. Amikor átgondoltam a közönségünk várható összetételét, a művet, de legalább a mű zenei világát, illetve az evangéliumi történetet valamilyen szinten ismerő többséget feltételeztem. Olyan nézőket, akik ismerik a cselekményt és a hozzá kapcsolódó képi toposzokat, a kenyér megtörését, Júdás csókját, a kereszt vállra vételét, Pilátus kézmosását stb. A történet tehát néhány ikonikus látvánnyal, gesztussal megjeleníthető-felidézhető-követhető lett volna. A mű alapjául szolgáló evangéliumi rész azonban nemcsak egy jól vizualizálható történetet mesél el, hanem a közönség tagjai közül sokak számára mélyen személyes hitélményt is jelent. Olyan, privát, belső képet, amely rosszul tűri mind az attól szélsőségesen eltérő interpretációkat, mind az uniformizált megjelenítést.

Bach korában a Máté-passió két (egyenként kb. másfél órás) része között hangzott el a körülbelül egyórás prédikáció. A koncertszerű, különösen a szcenírozott előadásokban a művet általában mint kétfelvonásos darabot szokás kezelni, a két nagy egység közötti szünettel. A Mendelssohn-féle változat teljes játékideje bő két óra, ez pont az a terjedelem, amelyet két részre is lehet bontani, de előadható, meghallgatható szünet nélkül is. Mivel aránytalanul nagy kontrasztnak éreztem volna, ha az első részt záró korál (O Mensch, bewein dein Sünde groß – Ó, ember, sirasd nagy bűnödet) utáni ünnepélyes-feszült csendet a büfébe kitóduló közönség zsivaja töri szét, úgy döntöttem, hogy nem tartunk szünetet. Mindössze néhány másodperces, a koncerteken a tételek között megszokott fészkelődős-krákogós pauzával jelezzük az első nagy zenei rész végét és a második kezdetét.

2013-ban és 2014-ben is két előadásra szólt a felkérés. A darab mindkét évben nagycsütörtök és nagyszombat este került az Operaház műsorára. Azt a tényt, hogy a keresztény ünnepnapok közül e két nap egyike a legmélyebb kétségbeesésé, a másik pedig a reményé és a csodáé, újabb szempontként alaposan figyelembe kellett vennem a tervezés során. Fel kellett rá készülnöm, hogy ugyanannak az előadásnak szükségképpen más olvasata lesz csütörtökön, mint szombaton, de a produkciónak mindkét alkalommal meg kell tudnia állnia a helyét.

3. A MŰ SZÍNPADRA ÁLLÍTÁSA

Összegezve a művel kapcsolatban szerzett ismereteimet és az előadással kapcsolatban összegyűjtött szempontjaimat, megfogalmaztam az előadás rendezői alapkoncepcióját.

A mű szcenizálásának-szcenizálhatóságának a fent részletezett ellentmondásait azzal kívántam feloldani, hogy elsődlegesen nem a cselekményre, hanem az elhangzó

szövegre, annak írott alakjára koncentrálok. Úgy döntöttem, hogy a színpadkép részévé váló előadók mellett a másik meghatározó vizuális elem gyanánt a hangzó szöveggel folyamatos szinkronban megjelenő, vetített, szövegalapú mozgóképet fogok alkalmazni. Meggyőződésemmé vált, hogy a különböző méretű, színű, irányú, arányú, betűtípusú, különböző ritmusban és helyen feltűnő és más-más módon eltűnő animált szöveg a Máté-passió adekvát kortárs szcenírozási megoldása lehet. A szöveg vetített képként, animált tipográfiaként való megjelenítése lehetőséget kínál arra, hogy a cselekmény felidézésén túl a mű mélyebb zenei és tartalmi összefüggései is kiábrázolódjanak.

A mű jellegéből, az ismert előadások módjából következik, hogy lehetőség szerint valamennyi énekesnek és hangszeres zenésznek látszania kell a közönség számára. Az aránylag nagy zenekarok és kórusok ugyanakkor nehezen mozgathatóak, a színpadképben inkább statikus elemként vehetnek részt. A szólisták együtt és külön-külön is könnyebben mobilizálhatóak. Ráadásul ők azok a zenészei az előadásnak, akiknek a legnagyobb a színpadi, színészi rutinja. A szólisták mozgatása viszont csakis színpadképi hangsúlyváltásokra, és semmiképpen nem a történetet „illusztráló" színészi játékra irányulhatott.

A mű zenei szerkezetváltásait a szólisták hely- és egymáshoz viszonyított helyzetváltozásain túl változatos világításdramaturgiával kívántam hangsúlyozni.

Ami az előadások zenei részét illeti, az mindenben a koncerthagyományokat követte. A produkció sajátossága, hogy a vetített látvány semmiben nem köti a fellépőket vagy a karmestert, a vetített mozgó képsorokat – egy erre a célra fejlesztett számítógépes program segítségével, és egy alkotótárs közreműködésével – minden egyes előadáson hozzáillesztjük, időben, tempóban hozzászinkronizáljuk a saját törvényszerűségei szerint megszülető muzsikához. A kivetülő szövegelemek nem a történet filmes értelemben vett elbeszélését célozzák, hanem a zenében rejlő narratív lehetőségeket kihasználva és a hangzó szöveget megjelenítve-értelmezve új, összművészeti alkotást eredményeznek.

Az előadás látványának lényeges eleme, hogy nincs folyamatos mozi-sötétség, a közönség egyszerre nézheti az Operaház belső architektúráját, az előadókat és a vetítőfelületen megjelenő animált képsorokat. Az előadásokon a vetítőfelületek méretét és a zenekarhoz viszonyított helyzetét úgy igyekeztem meghatározni, hogy a látvány mozgóképi része kiegészítse, és ne uralja a produkciót. Lényeges, hogy a koncert „hallgatósága" a vetített kép megjelenésével ne váljon „moziközönséggé", hanem azt tapasztalja, hogy az a produkció, amin részt vesz, az az élő zenének és a vetített képnek egy új minőséggé váló szintézise.

A koncepcióból az a kérdés is következett, hogy a vetített mozgó tipográfia mellett vajon használhatjuk-e az idegen nyelvű előadásoknál alkalmazott feliratozót a csak magyarul értő közönség tagjai számára. Tartván tőle, hogy a két, eltérő tipográfiai igényű és célú szöveg kontrasztban lenne egymással, úgy döntöttem, hogy nem használjuk a feliratozót, hanem készítünk egy kétnyelvű szövegkönyvet (német–magyar), amelyet a közönség minden tagja megkap az előadás előtt. A vetített-énekelt szöveget tartalmazó kis brosúrában – afféle gyülekezeti énekként – a korálok kottája is megtalálható volt.

A vetített szöveg és a színpadon helyet foglaló zenészek egységes látványba szervezését félig áttetsző anyagok alkalmazásával terveztem. Előzetes elképzelésem szerint a zenekar és az énekkar közé elhelyezett tüll anyag a világítás karakterétől függően időnként a teljes ének-zenekart látni engedi, időnként azonban az énekkart teljesen vagy

részben takaró vetítőfelületként működik. Ezzel a megoldással térben is változatosabb, izgalmasabb színpadkép létrehozását reméltem, mintha a zenei együttesek mögötti vásznat alkalmaztam volna vetítőfelületként.

3.1. MOZGÓ TIPOGRÁFIA

Minden leírt vagy nyomtatott szó, minden egyes betű egyúttal kép is. Színe, mérete, stílusa van, ekként minden megjelenített szövegnek van egy másodlagos, képi kommunikációs rétege, amely egyúttal mindig valamilyen viszonyban áll a szöveg tartalmi rétegével is. Erősítheti, gyengítheti, sőt, akár teljesen háttérbe is szoríthatja azt. Az iniciáléktól a graffitikig rengeteg kézenfekvő példa hozható. A betűés szövegkép története az írott szöveg történetével párhuzamosan halad, és hozzá hasonlóan hatalmas. A jelen tanulmány terjedelmi korlátait messze meghaladó.

A mozgókép megjelenésével és különösen a digitális mozgóképkészítés megjelenésével a tipográfia eszköztára újabb elemekkel gazdagodott. A szín, méret, stílus és más formai lehetőségek mellé újabb dimenziót jelentett, hogy a betűnek, szövegnek nemcsak képe, ideje is lehet. A mozgóképpel olyan új eszközöket nyert a tipográfia, mint pl. a megjelenés, eltűnés, tempó, szinkronitás, aszinkronitás stb. Technikai feltételekhez kötött műfajról lévén szó, a mozgóképes tipográfia története viszonylag rövid, kb. a film történetének hosszával megegyező.

A televízió megjelenése előtt főként reklámokban és absztrakt filmeken (pl. Len Lye, Oskar Fischinger, Norman McLaren) jelent meg mozgó szöveg. A televízióban a kezdetektől egyre nagyobb mennyiségben alkalmazzák különböző szignáloknál, arculatokban, csatornaazonosítókban. A mozgó tipográfia jellemző megjelenési területe az 1960-as évektől a játékfilmek főcíme is. Az első olyan filmfőcím, amelyik nemcsak többé-kevésbé véletlenszerűen alkalmazott mozgóképi elemeket tartalmaz, hanem amelyben a teljes főcím a filmhez tartalmilag is szorosan kapcsolódó, igazi alkalmazott grafikai tervezőmunka eredménye, az Alfred Hitchcock 1959-es Észak-Északnyugat filmjének főcíme. Saul Bass grafikus (és egyben maga is filmrendező) a korabeli, meglehetősen korlátozott, analóg filmtrükk-lehetőségeket használva máig ható szakmai etalont alkotott ezzel a munkájával.

A digitális képalkotó lehetőségek fejlődésével párhuzamosan egyre szélesebb körben elterjedt a mozgó tipográfia alkalmazása is. Az internet megjelenésével, a prezentációs igények növekedésével egyre újabb megoldásokkal, egyre újabb felületeken lehet találkozni mozgó tipográfiával. A mai internethasználó számára mindennapossá vált az infografika és a kinetikus tipográfia eredményeinek használata, és ezen területek lehetőségeinek alkalmazása.

3.2. A SZEREPLŐK SZÖVEGEINEK MEGJELENÍTÉSE

A Máté-passió egyes zenei részeinek (áriák, recitativók, kórusok stb.) önálló szövegképi látványt terveztem. Az evangéliumi történetre épülő részeken belül pedig még az egyes szereplőkhöz is más-más karakterű tipográfiát alakítottam ki. A korálszövegek kivételével minden szó, ami a műben elhangzik, az meg is jelenik. A dolgozat mottójául választott, tipográfiai érzékről is tanúskodó jézusi kijelentéshez tartottuk magunkat,

hogy ugyanis „egy ióta vagy egy vessző sem vész el a törvényből”, azaz – ha a mondás eredetét jól sejtem – egy jottányit sem engedtünk a szöveghűségből.

A Máté-passióban alkalmazott zenei formák mozgó tipográfiai megfeleltetései:

Recitativo secco: Az Evangélista és a többi, ebben a zenei formában megszólaló szereplő szövegeinek képi megjelenítése különbözött egymástól. Az Evangélista az egyetlen, akit folyamatosan íródó, kézírásos tipográfia képviselt. Karakterében hasonló írásmódú szövegképet választottam ahhoz, ahogyan Bach partitúra-tisztázatában a szereplők szövegei megjelennek. Bach híres piros tintás kiemelésére utalva az átkötő Evangélista-szövegekben gyakran alkalmaztunk piros színt. Az Evangélista mozgó szövegképeinek formai változásai tartalmilag is követték az elhangzottakat. Nem alkottunk betűrejtvény vagy betűgrafika jellegű, illusztratív látványokat, igyekeztünk a tőlünk telhető legvisszafogottabban, csupán a szövegképek méret- és irányváltozásaival hangsúlyozni egy-egy eseményt. A többi evangéliumi szereplő, azaz Péter, Júdás, a főpap, Pilátus a két pap, a két szolgálólány és a két tanú ugyanabban a tipográfiai formában jelent meg: magabiztos, csupa nyomtatott nagybetűs szöveg, masszív, talpatlan groteszk betűk kövér, fekete betűszínű változata.

Ezeket a részeket a munka során „ÉN-szövegeknek” neveztük. Minden megszólaló a saját bizonyosságát, státuszát, meggyőződését hangsúlyozza: „én ez és ez vagyok, ezt és ezt akarom, tudom, tervezem”. Különösen is jól formálható ezen szereplők megszólalásainak a német nyelvű szövegképe. Például Péter erős hatású fogadkozása, az ICH DICH NICHT. Azaz „ÉN TÉGED NEM… hagylak el soha”, illetve „ÉN TÉGED NEM… láttalak soha”

Arioso: Jézus énekbeszédét egészen más tipográfiai logikával alkottuk meg, mint a mű többi egyéni szereplőét. Ahogyan Bach a recitativo kíséretének hangszerelésével igyekezett különleges, nem-földi karaktert adni Jézus megszólalásainak, mi a szövegképek megjelenésének-eltűnésének rendszerével törekedtünk valami hasonlóra. Jézus szövegeinél – hasonlóan az emberi szereplőkéhez – szintén talpatlan groteszk nyomtatott nagybetűket alkalmaztunk, de ezeknek a vékony, fehér betűszínű változatát. A szövegképek soha nem váltak statikus, egységes látvánnyá, a szövegek egyes betűi amint kialakultak, már el is tűntek. Mindig csak abban a pillanatban voltak jelen, amikor az énekes kimondta azokat. Az illékony, folyamatosan jelenlévő, de folyamatosan el is enyésző, „van is már, de nincs is” szövegkép azt a hatást adta, mintha az, amiről Jézus beszél, csakis a folyamatos mostban érvényesülne, egyben folyamatos bizonytalanságot is teremtve afelől, hogy mindaz, amit az éppen elmúlt pillanatban még láttunk-hallottunk, az valóban úgy volt-e, ahogy azt akkor érzékeltük és megértettük.

Turba: A turbakórusok ugyanazzal a tipográfiai logikával jelentek meg, mint az „ÉN-szövegeket” előadó szereplők. Épp csak – a zene szenvedélyességének képi kifejeződéseként – megsokszoroztuk, még intenzívebbé, expresszívebbé tettük a szövegképeket, olykor a teljes rendelkezésre álló vetítési felületet kihasználva.

Recitativo accompagnato: Az elmélkedő karakterű zenei részek képi megjelenítése volt az egyetlen, ahol nemcsak szövegképet, hanem valós képi elemet is alkalmaztunk. Hol két férfi, hol két női kéz egyszerű emberi gesztusainak a sokszorosára lassított felvétele és a hangzó szövegek megjelenített változata együtt képviselte az adott zenei egységet. A kezek mozdulatai – Dürer híres, imádkozó kezeihez hasonlóan – hétköznapi jelentésükön túlmutató, a vívódó, botló, küzdő emberi jelenlét jeleként tűnt fel a

közönség előtt. A többnyire teológiai témájú szövegek megjelenítésére a Jézus-szövegek képeihez hasonló tipográfiát alkalmaztunk. A szövegképek mozgatásának módja azonban egész más, az osztinátószerűen ismétlődő zenei motívumhoz hasonlóan repetitíven örvénylő volt.

Ária: Az Evangélista-szövegekhez hasonlóan ezeknél a részeknél is nagyfokú személyességre törekedtünk. De míg ott a szemtanú-történetmesélő személyes karaktere a folyamatosan íródó szövegben jelent meg, az áriáknál a „szöveghasználó ember" attitűdjét igyekeztünk megidézni. A különféle leírt, kinyomtatott, vésett stb. szent és egyházi szövegek által új minőséget nyerő anyagok és tárgyak kézbe vevése, birtoklása, a velük való bíbelődés nemcsak protestáns alapélmény. Ahogy a tóraolvasó ember kezet formáló csúcsdíszének kinyújtott mutatóujja végigcirógatja a szent szövegeket, „sort sor alá tapogatva", ahogy a jeruzsálemi templom falának repedéseibe naponta ezrek gyömöszölik saját kézírásos fohászaikat, ahogy a katolikus templomok Mária-szobrait ellepik a hálafeliratos táblácskák, vagy ahogy a cédulaipar termékei, a bibliai idézetes könyvjelzők, üdvözlőkártyák, képeslapok, matricák és egyéb emlékcetlik kéretlenül is részévé válnak az istenkereső ember tárgykultúrájának, abban és sok hasonló gesztusban mind a szöveggel, a szóval, az írott igével való misztikus találkozás igénye és öröme jelenik meg.

Az áriák szövegeinek megjelenítésében a szöveghez mint tárgyhoz viszonyuló ember attitűdjét igyekeztünk megidézni. A különböző méretű és betűtípusú szövegek kollázsa állandó változásban folyamatos bolyongásra, keresésre készteti a szemet. A szövegképek olykor szövegtöredékes pergameneket, olykor sírfeliratokat vagy ősnyomtatvány-oldalakat idéznek.

Szabad kórustétel: A madrigálszerű kettős kórusok megjelenítését vagy a Recitaivo accompagnatoknál, vagy a koráloknál alkalmazott módon oldottuk meg.

Korál: A koráloknál semmiféle vetítést nem alkalmaztunk.

3.3. VETÍTÉSTECHNIKA, FÉNY, KIADVÁNY

A vetítéssel kapcsolatban a legnagyobb kérdés a szinkronitás biztosítása volt, azaz, hogy minden egyes előadáson a hangzó szövegekkel egy időben jelenjenek meg a vetített szövegek. Ezt csak úgy lehet biztosítani, ha van valaki, aki minden előadáson egy erre a célra fejlesztett szoftver segítségével az előre elkészített képi egységeket időben indítja, és az aktuális zene tempójához szinkronizálja. Ez a feladat hasonlít ahhoz, amit egy hangszeres vagy énekes végez, aki megfelelő időben belép, és megfelelő sebességgel eljátssza a kottában írt, „előre elkészített" zenei egységeket. Szerencsére rendelkezem hangszeres zenészi tapasztalattal, és korábbi hasonló munkáimban (Csodálatos mandarin, Kékszakállú Herceg vára) a mozgókép-szinkronizálásban is nyertem gyakorlatot, ezért ezt a feladatot magamra vállaltam.

A vetítéssel kapcsolatos másik feladat annak az anyagnak a megtalálása, amely a színpadon álló két kórus és a zenekar, illetve a hat szólista közé kifeszítve alkalmasnak bizonyul arra, hogy ha kell, teljesen átlátszó, ha pedig arra van szükség, teljesen átlátszatlan legyen. Néhány kísérlet eredményeképpen egy speciális tüllt választottunk.

A világítás megtervezésekor a fő szempont az volt, hogy amikor valamelyik előadó vagy előadócsoport megszólal, akkor a közönség jól láthassa, de amikor a kórusok nem szerepelnek, ne is látszódjanak. Ugyancsak lényeges kérdés volt, hogy a né-

zőtéri világítás (páholy-világítás, falikarok, nagycsillár) folyamatosan elegendő legyen ahhoz, hogy a közönség tagjai a számukra átadott kétnyelvű brosúrában követhessék az előadást. A nagyon lassan, folyamatosan változó, más-más karakterű nézőtéri fény, illetve a színpadi fények csak az előadás legvégén hunytak ki teljesen, néhány pillanatra szinte teljes sötétséget eredményezve. Az egyetlen fényforrás, amely az előadáson végig változatlan intenzitással világított, az a színpadon a két kórus között felállított, barokk mintázatú kandeláberben égő gyertya lángja volt.

A koráloknál a színpadi és nézőtéri fény teljessé vált, éppolyan intenzívvé, mint amilyent felvonás közben szokás alkalmazni. A közönség számára készített brosúrák ezeken a helyeken nemcsak a kétnyelvű szövegkönyvet, hanem a korálok kottaképét is tartalmazták. Ezzel a dramaturgiai megoldással az volt a célom, hogy – ha a közönség nem is énekli egy emberként az ismert korál-dallamokat – létrejöjjön az énekeskönyvtartó, a kórussal együtt lélegző gyülekezetbe tartozás élménye.

4. MEGVALÓSÍTÁS, FOGADTATÁS

A munkával időre elkészültünk. A premierre 2013. március 28-án, nagycsütörtökön került sor. További előadások: 2013. március 30.; 2014. április 17., 19. Mind a négy előadás telt házzal, sikerrel ment. A 2013-as és a 2014-es előadások technikai jellegű tapasztalatai lényegében azonosak voltak. A kiadványt a közönség nagy része használta, a koráloknál a fényváltás és a kiadvány kottaképei elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy a közönségből többeket sikerüljön bevonni a közös, „gyülekezeti” éneklésbe. Mindkét év tapasztalata, hogy a nagycsütörtöki előadásokon a zárókórus alatti hosszú, folyamatos elsötétedés és néhány másodperces teljes sötétség nyert dramaturgiailag nagyobb hangsúlyt. A nagyszombati előadásokon viszont az ezt váltó teljes fény, a színek, a taps és az élet többi zaja nyert a műhöz kapcsolódó aktuális ünnepi jelentést.

(Bemutató: Magyar Állami Operaház, 2013. március 28.).

JASCHIK ÁLMOS, AZ ANIMÁCIÓSFILM-TERVEZŐ

Megjelent: 2002.; M. Tóth Géza: Jaschik Álmos, az animációs film tervező. In: Prékopa Á. (Szerk.) Jaschik Álmos a művész és pedagógus. Noran, Budapest. 151-162.

A magyar filmgyártás korai időszakának kevéssé ismert területe az animációs film. Magáról a műfajról még annak kutatói is inkább csak az 1945 utáni években készült alkotásokon keresztül írnak.[1] A korábbi animációs filmeket általában mint „előzményt", vagy mint figyelemre alig méltó, elszigetelt jelenséget mutatják be. Pedig ezeknek a filmeknek a születésénél több olyan alkotó nevével is találkozunk, akik a későbbiekben az animációsfilm-szakmában, vagy a kultúra más területén is említésre méltót alkottak.

A 30-as években számos rövid és reklámanimációt készített Magyarországon például Halász János (1912-1995), az a későbbi John Halas, aki Orwell Állatfarmjának rajzfilm-adaptációjaként az első egész estés angol animációs filmet is készítette 1954-ben. Magyarországról indult a későbbi hatszoros Oscar-díjas bábfilmes-producer Pál György (George Pal) (1908-1980) pályája is. Az ugyancsak emigrált grafikus-karikaturista Kassowitz Félix-szel (1907-1983) és Halász Jánossal dolgozott együtt Macskássy Gyula (1912-1971), a II. világháború utáni évek magyar animációsfilm-kultúrájának legmeghatározóbb egyénisége. Rajtuk kívül számos neves filmes, díszlettervező, festő és grafikus is készített említésre méltó animációs filmeket. Ezek sorába tartozik Kató István (1895-1963), Vértes Marcell (1895-1961) vagy Valker István (1903-1980) mellett – az elsők között – Jaschik Álmos is.[2]

Sajnos, ezeknek a filmeknek a többségéről csak az egykorú kritikák, illetve a visszaemlékezések tanúskodnak; maguk a filmek jórészt megsemmisültek, elvesztek, vagy a kedvezőtlen körülmények miatt csak töredékben készültek el. Ezek a tények nem mentesítenek attól, hogy megpróbáljuk – lehetőségeink szerint, a fennmaradt dokumentumok fényében – megismerni és rekonstruálni ezeket a munkákat, a rájuk jellemző tervezői szemléletet, illetve hatásukat. Más alkotók mellett Jaschik Álmosnak sem maradt fönn egyetlen animációs filmje sem, mégis tudható, hogy személyében a népszerű rajzos mesefilm egyik hazai úttörőjét tisztelhetjük.[3]

A díszlettervezőként, grafikusként, könyvtervezőként és művész-pedagógusként ismert Jaschik animációs filmes tevékenységét fennmaradt alkotások nélkül képtelenség lenne megítélni. Elképzelni és hipotetikusan rekonstruálni azonban lehetséges. Ebben segít rajzfilmjeinek, elsősorban animációs főművének, A kiskakas gyémánt félkrajcárja című magyar népmese-adaptációjának magángyűjteményekben fennmaradt dokumentációja; az animációs és grafikai tervek, modell-lapok és a teljes forgatókönyv.[4] További támpontot adhat a rajzfilmes Jaschik elképzeléséhez az a tervezői attitűd és az a látásmód, amit egyéb munkái, elsősorban grafikái, illusztrációi sugallnak.

Jaschik rajzait összevetve más neves, szintén több műfajban is jelentőset alkotó, stílusformáló hatású kortársai, így például Kozma Lajos (1884-1948) vagy Molnár C. Pál (1894–1981) markáns karakterű grafikáival, szembeötlő, hogy Jaschik rajzainak egyénítettsége elsősorban nem a figurák, a rajz, a szín, a kompozíció, vagy valamilyen technika egyéni használatában érhető tetten. Nem annyira maguk a Jaschik-grafikák, mint inkább a rajzokat életre hívó gondolkodásmód képviseli a közös stílust, a jellemzően „jaschikos" jelleget. Ennek a stílusnak fontos összetevői a helyén használt, hiteles dekorativitás, a biztos rajztudáson és kompozíciós ismereteken alapuló kifejezőkészség és a részletekre is gondot fordító, ízes humorú mesélőkedv. Ezeknél az elemeknél is jellemzőbb és egyénibb talán az az igényesség, amellyel Jaschik az illusztrálandó történetek időbeliségét kidolgozza. Fontosak számára a szereplők pillanatképben rögzíthető karakterjegyei is, például az arányok, az öltözet vagy a jellemző testtartás, de ezeknél érezhetően még fontosabb az, ami a szereplőket a múló időhöz, az időbeli változásokhoz köti. Annak a megjelenítése, ahogyan valaki sokáig várakozik, vagy hirtelen meggondolja magát, vagy utolér valakit, vagy betoppan valahová. Jaschik elméleti munkásságában fontos szerepet játszik a különböző statikus látványelemek kombinációjának, azok harmóniát vagy mozgást sugalló hatásának kapcsolata. Ismert ornamentikaelmélete szerint a népi díszítőművészetben ősi, rituális mozdulatsorok, egyetemes és alapvető emberi gesztusok kristályosodnak ki, ezek közé az alapvető mozgások és gesztusok közé tartozik a tánc, a növekedés, a könyörgés vagy a hála. Az időbeliség statikus kifejeződésének legáltalánosabb és leginkább metaforikus megjelenését a spirál alakjában találta meg. Erre a függőleges és körmozgást integráló formára vezette vissza a mozgás, a növekedés, fejlődés valamennyi előfordulását.[5]

A mozgás, az időbeliség mint a valóságra a látványnál is jellemzőbb jelenség statikus megjeleníthetőségének kérdése nemcsak elméleti munkáiban, hanem rajzaiban, illusztrációiban is elsődleges szerepet kapott. Illusztrációi ezért úgy tekinthetők, mint jellemzően időbeli történések, folyamatok – szinte nyelvtani értelemben vett – lefordítása a vizualitás nyelvére.

Rajzaiban, jó tolmácsként, azt és úgy fogalmazza meg, amit és ahogyan az eredeti, írott vagy kimondott szavak a saját logikai rendszerükben kódolnak. Nem a szavak rajzos tükörfordítását kapjuk, és nem is csak a szavak-mondatok Jaschikban keltett asszociációinak vizuális vetületét. Az illusztrált mesék nyelve és Jaschik rajzainak nyelve, nyelvtana két, egymástól nagyon sok mindenben különböző, önálló rendszer. De az általuk kifejezett tartalom, a mese és a mesélés közös bennük. Ennek érdekében Jaschik pontosan, kifejezően, nagy „fordítói" leleménnyel fogalmaz. A kompozíció, a színhasználat, a rajz minősége és technikája mind a kifejezés érdekében tudatosan alkalmazott eszköz a kezében. A rajzoknak ez a mindenre kiterjedően átgondolt felépítése eredményezheti azt a hatást, hogy noha a néző elé a történet egyetlen kimerevedett pillanata kerül, a képek mégis „tartalmazzák" az ábrázolt momentum előzményét és folytatását, magát a teljes eseményt.

Jaschik illusztrációinak elemzése során négy formai szempontból vizsgáljuk, hogyan jelenik meg bennük az ábrázolt események időbelisége, a változás, a mozgás. Ez a négy, gyakran alkalmazott formai elem az illusztrációk sorozatba-szerkesztettsége, a hangsúlyos kompozíciók használata, a hasonló szerepű karakterek mozdulatfázisokban való ábrázolása, és a képregényekre jellemző grafikai effektek alkalmazása.

Az időbeliség kódolásának legkézenfekvőbb „állóképes" köze a képek szekvenciája. A cselekvés időben egymás után következő legjellemzőbb epizódjainak sorozatba szervezésére sok művészet- és médiatörténeti példát találhatunk. Természetesen Jaschik meseillusztrációi között is több olyan rajzsorozat van, amely ugyanazon történethez készült. Ezek jelentős része azonban nem csupán a történet fontosabb pillanatainak egymásutánját ábrázolja, hanem arra is kísérletet tesz, hogy magát a múló időt is megjelenítse.

Jaschik gyakran ábrázolt a képsorozatban azonos helyszíneket, bennük apróbb-nagyobb változásokkal, fejlődéssel. Benedek Elek Csudafa[6] című meséjéhez készített rajzai között például két képen ugyanarról a helyről, a palota teraszáról ábrázolta a palotakertet. Az első rajzon éjszaka van, és Mirkó királyt látjuk, ahogy a tündérkirálynő oltalma alatt elülteti a csudafa-palántát. A másik képen (több fejezettel és illusztrációval később) a reggeli fényben, a részleteiben változatlan környezetben az égig nőtt csudafa és a palotából kilépő örvendezők láthatók.

A várakozás, a hirtelen növekedés, azaz az idő múlása sem az egyik, sem a másik képen nem jelenik meg olyan hatásosan, mint a két képen együtt, pontosabban a képek közötti hasonlóságokban és különbségekben. A rajzok helyszínének színpadképszerűen azonos megjelenítése az időbeliség érzékeltetésén túl egyes mesék nyelvi játékosságát, humorát is erősíti. Az Aranyszőrű bárány meséjének illusztrációi – mintha csak egy színpadi felvonulást látnánk – ugyanabból az oldalnézetből mutatják a bárányt, a gazdáját és a menethez egyenként kapcsolódó szereplőket. Az Icinke-picinke aprócska drámája Jaschiknál az egyetlen helyszínen aprólékos gonddal ábrázolt kis változások hosszú sorozata lett. Hasonló szerkesztési elv szerint készült a Volt egyszer egy ember és A fülemile illusztrációsorozata is.[7]

Ha az illusztrálandó történet időbelisége tagoltabb volt, több idősíkból állt, és így Jaschik nem élhetett a képregényszerű-színpadképszerű-filmszerű rajzsorozat lehetőségével, akkor figyelmét leginkább a rajz szerkezetére összpontosította. Az átgondolt komponálást mint a tartalomközvetítés eszközét Jaschik alkotóként és tanárként egyaránt rendkívül fontosnak tartotta. Az illusztráció szerkezetét stílusok, és kifejezőjelleg szerint kategorizálta. Jaschik – tanítványainak visszaemlékezései szerint – szinte irtózott az önmagáért való festőiségtől, „piktor" hajlandóságú tanítványait lehetőleg más iskolába irányította. Pedagógiai tárgyú publikációinak visszatérő gondolata, hogy a rajzoktató által összeállított gyakorlatok a tanuló számára elsősorban ne manuális, hanem szellemi feladatot jelentsenek.

Arra, hogy a kompozíciót hogyan állítja a gazdag időbeliségű történet kifejezésének szolgálatába, csupán kiragadott, de különösen találó példa az Arany László népmese-gyűjteményében megjelent, Az aranyszakállú ember című meséhez készített rajzsorozat.[8]

Az egyik lapon a tejjel folyó kutat őrző strázsák és a teli vödörrel menekülő aranyszakállú ember látható egy vízszintes, jobbra mutató nyílformába komponálva. A menekülő aranyszakállú a nyíl-háromszög csúcsa, a sorra lemaradó őrök, illetve a kút és környéke rajzolják ki a kompozíció további elemeit. Maga a rajz a már repülő nyíl mindent elsöprő lendületére épül, de hordozza a kilövés előtti feszültséget, és a nyíl eltűnése utáni hiány érzését is, azaz megjeleníti a néptelennek tetsző tejforrás felé settenkedő aranyszakállút, és azt a pillanatot is, amikor majd a mindenhonnan előugró őrök hoppon maradnak. Jaschik egyetlen illusztrációban képes volt megfogalmazni azt a bonyolult viszonyt

és folyamatot, amit a meséből a képaláírásban is idéz:„. HIJJÁBA ÁLLÍ TOTTA A TENGÖR SOK STRÁZSÁT, CSAK NEM BÍRTÁK MÖGFOGNI.” Ugyanennek a mesének egy másik illusztrációja a következő történésnek az egy kompozícióba foglalt megjelenítésére vállalkozik: „AKKÓ HIRTELEN ELŐTERMETT AZ ARANSZAKÁLLÚ EMBÖR E’ NA’ SEREGGE”.” Az oldalára állított derékszögű háromszög-kompozíció csaknem egészét az aranyszakállú ember serege tölti ki. A csoport fegyelmezett belső ritmusú foltja hatalmas súllyal nehezedik az ellenség lovasainak széttöredező vékony ék alakjára. Jaschik rajzában egyszerre van benne a félelmetes fekete ellenség elbizakodott felvonulása, az „akkó hirtelen”, és az ellenség teljes megsemmisítése is.

Az események időbeliségének hangsúlyozásáért nemcsak a rajzok alapszerkezete, hanem a karakterek megjelenése, egymáshoz és a környezethez való viszonya is felel. Jaschik gyakori megoldása, hogy az eseményben hasonló szerepet betöltő karakterek időben egymás után következő mozdulatokat: aktív gesztusokat, vagy spontán reakciókat játszanak elénk. Például az aranyszakállú embert elfogni igyekvő négy őr előrenyúló mozdulata egyetlen strázsa négy egymást követő mozgásfázisaként is értelmezhető.

A Biblia-sorozat képein ez a megoldás még következetesebben, még hatásosabban, és – megvallható – még teátrálisabban jelenik meg. Jézus alakja egyik rajzon sem látszik. Vagy „kint van a képből”, vagy éppen „takarásban van”. A jelen lévő figurák gesztusai és mozdulatai alapján viszont egyértelműen követhető, azokból kikövetkeztethető, hogy Jézus jelen van a kép terében, és ami ennél is fontosabb – a kép idejében. A keresztvitel jelenetében például a sikátorokból kíváncsian előfutó, a Jézusra ujjal mutató, és a felismeréstől megtántorodó alakok mögötti sokaságból csak a kereszt emelkedik ki, ez jelzi, hogy merre jár, és mit tesz a kép fő alakja, Jézus. Az előtér figuráinak gesztussora időbeliséget is sugall, szinte zeneileg is értelmezhető módon strukturálva a keresztvitel eseményét, és annak a tömegre gyakorolt hatását.

Jaschik nemcsak a rajzok sorozatba szervezésével, a dinamikus hatású kompozíciók és az egymást követő mozgásfázisokban ábrázolt alakok alkalmazásával törekedett arra, hogy grafikái időben zajló folyamatokat fejezzenek ki. Ezt célozták a nagy fantáziával alkalmazott, rajzfilmeffekt- vagy képregényszerű grafikai megoldások is. A gyorsan mozgó személyek vagy tárgyak után rajzolt lendületes vonalak, a széttörő tárgyak körül megjelenő lendületes, szinte hangos felületek, a porfelhőcskék, a hangjegyek formájában megjelenített füttyszó stb. A már több szempontból is elemzett Aranyszakállú ember illusztrációkon ugyan csak megtaláljuk ezeket az effekteket. Talán a legszellemesebb, leginkább filmszerű megoldás ezek közül az, amikor Jaschik annak a kifejezését igyekszik ilyen módon is erősíteni, hogy a tejforrás strázsái „csak nem bírták mögfogni” az Aranyszakállú embert. Az őrök kinyúló keze, és semmibe záródó marka a rajzon összekopírozódik a menekülő Aranyszakállú testével. Ezzel a filmes áttűnésre emlékeztető megoldással éri el Jaschik annak az – egyébként nagyon körülményesen ábrázolható – eseménynek a megjelenítését, hogy az Aranyszakállú „elillant”, „kicsúszott a strázsák markából”, „köddé vált”.

Teatralitás, filmszerű beállítások és effektek, zeneiség és képregényszerűen vezetett történetmesélés. Jaschik illusztrációi ki-kilépnek a műfaj adta keretek közül, és más médium eszköz- és kifejezéstárával élnek. Némelyik rajzáról azt gondolhatnánk, hogy egy diafilm kockáját vagy egy bábelőadás színpadképét, másikról, hogy egy rajzfilm vagy egy színházi előadás jellemző pillanatát látjuk. Feltételezhetjük, hogy Jaschik szán-

dékosan lépte át a médiumokat egymástól elválasztó határokat, a kifejezést a műfaji szabályok szigorú betartása fölé helyezve.

Köztudott, hogy Jaschik igen sok művészeti ágban alkotott, és az is, hogy bármihez is fogott, odaadással, szakmai alázattal és nagy türelemmel igyekezett megfelelni a feladatnak. Munkája kiemelkedő volt színházi díszlet- és jelmeztervezőként, zenekritikusként és bankjegytervezőként, könyvtervezőként és illusztrátorként, reklámgrafikusként és pedagógusként egyaránt. A sokak által Jaschikra alkalmazott „polihisztor" megjelölés nem csak abban az értelemben igaz rá, hogy „sok mindenhez értett". Benne nem egyenként véges ismeretek és készségek összegződtek valamiféle kibővített korlátossággá. Alkotói és pedagógiai műve nehezen helyezhető el a műveltség/kultúra hivatalosan felparcellázott területei egyikén vagy másikán. A különböző szakterületeken és műfajokban végzett munkájának közös jellemzője az a szándék és igény, amit a rokon alkotói hitvallású Weöres Sándor így fogalmaz meg: „Létrehozni a velem született s a szerzett képességektől telhető legjobbat, ha cipőt szegelek, ha fát ültetek, ha verset írok."[9]

Ez a következetes alkotói magatartás, és az az igény, hogy a valóság időben strukturálható jelenségeit értelmezze és reprodukálja, Mezei Ottó szavaival „belső késztetésű mozgásra alapozott szemléletétől vezettetve"[10] Jaschikot szinte törvényszerűen juttatta egy olyan integráns művészeti forma közelébe, mint amilyen az animációs film. Erre predesztinálta jó dramaturgiai érzéke,[11] iskolázott muzikalitása, nagy szervezői gyakorlata és mindenekelőtt végtelen szorgalma is.

Az animáció mint filmes technika, illetve a kortárs rajzfilm kultúra minden bizonnyal Jaschik Álmos számára is ismert volt. A mozik világszerte, így Budapesten is sikerrel vetítették a nagy amerikai filmvállalatok által forgalmazott rajzfilmsorozatokat. A híresebb karakterek, például a Fleischer fivérek Koko bohóca (1916), Betty Boop (1930) és Popeye figurája (1933), Pat Sullivan és Otto Messmer Felix macskája (1919), és mindenekelőtt Walt Disney és Ubbe Iwerks Mickey Mouse karaktere (1928) a mozivásznon kívül is számtalan formában és árucikken megjelentek.

A rajzfilm-jelenség a kulturális és politikai elit figyelmét is világszerte magára vonta. Így például Karinthy külön filmkarika túrát szentelt Mickey Mouse-nak, illetve az amerikai rajzfilmnek az Így írtok ti-ben.[12] Balázs Béla bécsi újságíró-évei alatt nyert moziélményei alapján megfogalmazott, A film szelleme című 1930-as filmesztétikai írásában hosszan vizsgálta a műfaj sajátosságait, név szerint is említve Oswald nyulat és Felix macskát.[13] Paul Hindemith zenét komponált egy 1928-as Felix-epizódhoz. Walt Disney 1935-ben Párizsban a Népszövetség kitüntetését vehette át a Mickey Mouse-ért. Az amerikai rajzfilmek mellett a hazai kísérletek, illetve az európai animációs filmes élvonal munkái is láthatók voltak Európa nagyvárosaiban, így a budapesti mozikban is. Erre utalnak Balázs Béla fent említett könyvének európai animációs filmeseket méltató sorai is.

Az európai alkotások jellemzően más szemléletet képviseltek, más formában jelentek meg, és más módszerekkel jöttek létre, mint az Amerikából exportált rajzfilmek. Mindkét világrészen hasonló indíttatású alkotók, eredendően grafikusok, karikaturisták, festők voltak azok, akik elsőként fedezték fel az animációban rejlő lehetőségeket, de míg az európai animációs film megőrizte egy-egy neves alkotójához kapcsolódó kézműves jellegét, addig Amerikában a rajzfilm a személytelenebb filmipar egyik ágazatává vált. Koko bohóc és a Paramount, Oswald nyúl és a Universal, Felix és a Sullivan, Mickey

Mouse és a Disney, vagy Bugs Bunny és a Warner Brothers között már-már jellemzőbb a kapcsolat, mint a figurák és megalkotóik; azaz tervezőik, animátoraik között.

Ezzel szemben a legjelentősebb európai animációs filmek általában egy-egy karizmatikus, „független" alkotó nevéhez kötődtek. Alexei Alexeieff neve elválaszthatatlan filmjeitől, az azokra egyedi módon jellemző látványtól, és a speciális „tűtáblás" animációs technikától. Hasonlóképp igaz ez Lotte Reinigerre és gazdag dekorativitású árnyfilmjeire, Ladislas Starewitchre és naturális hatású bábanimációira, Oskar Fischingerre és videoklipszerű absztrakt filmjeire, vagy Bertold Bartoschra, és Masereel fametszeteinek látványvilágát idéző, Az eszme című főművére (1932).

Jaschik valószínűleg számos karakter-központú amerikai és egyedi technika-, látvány- illetve alkotócentrikus európai példa ismeretében kezdett hozzá animációs filmjei elkészítéséhez. Munkamódszere – különös módon – jellemzően nem a neves európai animációs művészekével rokonítható, közelebb áll ahhoz a filmgyári modellhez, ami az alkotó folyamatot különböző, egymás mellé- vagy alárendelő munkafázisokra bontja.[14] Rajzfilmjeinek fennmaradt dokumentációi, elsősorban a forgatókönyvek, storyboard részletek és a figurák modell-lapjai erről tanúskodnak. Ez utóbbi lapokon Jaschik szinte mértani pontossággal szerkesztette meg filmjei karaktereit, előkészítve ezeket arra, hogy a más-más szinten képzett szakemberek, az animátorok, a kulcs- és fázisrajzolók, a kihúzók és a kifestők kezébe kerüljenek. Figurái az amerikai típusú rajzfilmekben megszokottnál naturálisabb, kevésbé „átírt", de többségükben szellemesen egyénített karakterek. Különösen igaz ez a Gyémántkrajcár nagyhasú török császár figurájára, és a két palotaőrre: a kizökkenthetetlen nyugalmú hóhérra, és a piperkőc legyező-szolgára. Hasonlóan virtuóz figuratervek maradtak fenn abból a rajzfilm tervből is, amelynek alapja A kóró és a kismadár című népmese volt. Ennek a filmnek a karakterei közül a leginkább említésre méltóak azok, amelyeket Jaschik a mesében szereplő antropomorfizált tárgyakhoz, a Kóró, a Víz, a Furkósbot és a Falu figurájához tervezett.

Ellentmondásosnak tűnhet, hogy Jaschik, aki legtöbb munkájában képes volt arra, hogy felülbírálja az adott műfaj ábrázolási konvencióit, és a kifejezés érdekében szélsőségesen „stílusidegen" elemeket is alkalmazzon, rajzfilmterveiben egy részben ismert, részben elképzelt, kötöttségekkel teli, filmipari gyártási rendszer modelljét követte.[15] Ezt az ellentmondást oldhatja Jaschiknak az az ugyancsak általánosan jellemző elvárása, hogy munkáját – a fentebb idézett Weöres-sort folytatva – „használni lehessen, ne szájtátva csodálni". Jaschiknak ez az igénye érezhető rajzfilmjei előkészítése és kivitelezése során is. Valószínűleg ezért választott közkedvelt és közérthető témákat, ezért tervezett könnyen azonosítható, közismert ábrázolási konvenciók szerint megjelenített figurákat és háttereket, és ezért választott valósághű mozgatási stílust. A Gyémántkrajcár forgatókönyvének ismeretében kérdéses azonban, hogy maguk az elkészült, vagy a tervek alapján elkészíthető rajzfilmek igazolták, igazolnák Jaschik elméletét és vágyát azok minél szélesebb körben való „használhatóságáról".

A rajzfilmkészítés sok szempontú odafigyelést igényel a grafikus részéről, hiszen a helyszíneknek és a figuráknak rajzilag átgondoltnak, hitelesnek kell lenniük. Az animációs film készítőjének azonban érdemes számolnia azzal, hogy a látványnak ezek az erényei másként jutnak érvényre a modell-lapokon és másként a filmben. Ha például a karakterek egyénítése főként a grafika eszköztárát alkalmazva, nem pedig a különböző

filmbeli szituációkon keresztül valósul meg, akkor a film könnyen mesterkéltté, hiteltelenné válhat.

Jaschik illusztrációiban nagy leleménnyel és nagy gyakorlattal transzponálta az írott történeteket a grafika nyelvére. A Gyémántkrajcár irodalmi forgatókönyvét vizsgálva ugyanez a merészség és rutin érezhetően hiányzik a kiskakas-történet filmes át írásánál. A forgatókönyv a film mikroszerkezetét illetően több kifejező, eredeti megoldást is tartalmaz, a jelenetek egymásutánja azonban nem áll össze egy „filmszerű", egységes egésszé.

A gazdasszony és a kiskakas viszonya például nagy hangsúlyt kapott, helyenként eredetien, szellemesen jelzett (egyetlen példa: a szegénység ellenére külön párna jut a kiskakasnak), exponálatlan maradt azonban a mese két másik fontos eleme, a kiskakas szívó-fújó képessége, illetve a török császár figurája. A filmben ez a két elem akkor jelenik meg először, amikor a mese írott változatában: akció közben, előzmény nélkül. Amíg azonban a hallgatott, olvasott szövegben gyakran előforduló „egyszer csak..." sem a mese értelmezhetőségén, sem hatásán nem ront, a film ezzel a dramaturgiai megoldással csak nagyon óvatosan bánhat. (A néző könnyen „becsapva érezheti magát", ha egyes – addig nem ábrázolt – figurák, lehetőségek vagy tulajdonságok csak akkor bukkannak fel, amikor a mesélőnek szüksége van rájuk.)

A történet jellemző szereplőinek és eseményeinek bemutatása, felépítése nem eléggé koncentrált, nem eléggé átgondolt Jaschik filmjében. Túlságosan sok a mellékszereplő, illetve a nagy hangsúllyal megjelenő mellékes jelenet. A feleségek, szolgák, szolgálók, kulcsár, macska és papagáj serege csakúgy elterelik a mese fő vonaláról a figyelmet, mint a porfelhőt kavaró utcai civakodás és a kergetőzés a palotában.

A Gyémántkrajcár talán legsikerültebb, leginkább filmszerű megoldása az, ahogyan Jaschik a kiskakas első próbatételét a film nyelvére fordította. A vízzel teli kiskakast a kútból egy szolgáló lány húzza fel, aki, amikor a víz helyett a harcias kakast látja meg a vödörben, „hátratántorodik". Jaschik ezt a kis epizódot dolgozta ki annak a kifejezésére, ami az írott változatban mindössze egy rövid mondatban jelenik meg: „A kiskakas kiröppent a kútból, és felszállt a török császár ablakára." A jelenet filmszerűsége abban áll, ahogyan a kútból szabadulás motívumán túl észrevétlenül más tartalmi elemeket is kiemel, tovább fűz vagy előre jelez. Hangsúlyozza például, hogy a kiskakas begye „mind felszívta a vizet" (a vödörben egy csepp víz sincs), megerősíti, hogy a kiskakasban benne van a víz (a szolgáló nehezen húzza fel a vödröt), illetve legfontosabbként nagyszerűen exponálja a kiskakas majdani győzelmét a török császár felett (a császár szolgálója megijed, pórul jár).

Ehhez a megoldáshoz hasonló, a cselekményt szellemesen tovább szövő, a mese értelmezését és átélését segítő képek és jelenetek fel-feltűntek ugyan a filmben, de a Gyémántkrajcár egészére nem ezek a jellemzőek. Jaschik rajzfilmes főművének számító munkájában inkább a látvány, a mozdulatlanul is kifejező „rajz", és nem a „film" kapta a produkciót rendszerré szervező szerepet. Jaschik grafikus énje erősebbnek bizonyult dramaturg énjénél; a Gyémántkrajcár és Jaschik szerepe a magyar animációban ennek ellenére jelentősnek mondható.

A fennmaradt dokumentumok alapján elképzelt filmjének, filmjeinek elsősorban „helyi értékét", és nem „abszolút értékét" kell hangsúlyoznunk. Filmterveivel, animációs munkásságával az igényes rajzos közönségfilm-kultúrának lett egyik első hazai kép-

viselője. Munkatársai és tanítványai elsajátították a rajzfilmgyártás korszerű módszereit. Közülük többen részt vettek a II. Világháború után fejlődésnek induló magyar animációsfilm-gyártásban. A nagyközönséghez – elsősorban a gyermekközönséghez – eljutó rajzos mese-film műfajában készült alkotások az 1950-es évekre tudtak kellő számban és megfelelő intézményi háttérrel megjelenni a magyar kulturális életben.

Az áttörést a Macskássy Gyula által szervezett és vezetett rajzfilmes stáb 1951-ben elkészített animációja, A kiskakas gyémánt félkrajcárja jelentette. Az animációs kultúra kutatói – a szakmát megalapító úttörők, köztük Jaschik tevékenységének elismerése és értékelése mellett – ennek a filmnek a megjelenésétől számítják a magyar animációsfilm-gyártás első szakaszát, és a Macskássy-csapatot nevezik az „alkotók első nemzedékének”.

Végjegyzetek

1 Ilyen összefoglalók például: Tanulmányok a magyar animációs filmről. Szerk.: Horányi Özséb-Matolcsy György, Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchivum, Budapest, 1975; Dizseri Eszter: Kockáról kockára. A magyar animáció krónikája, 1948-1998. Budapest, 1999.

2 Az első ismert magyarországi rajzfilmkészítő Kató (Kiszly) István grafikus volt, aki 1914-ben a heti híradóknak kezdett rajzos jeleneteket készíteni. Ugyancsak filmhíradó számára készültek az első fönnmaradt, animációs filmnek tekinthető dokumentumok. Vértes Marcell 1918-ban az „Est híradófilm" számára készített megelevenedő-kialakuló, tulajdonképpen már mozgó" krétarajz-karikatúrákat. Bortnyik Sándor (1893-1976) festőművész 1928-ban nyíló magániskolájában ismerkedett meg egymással Halász János és Macskássy Gyula. 1932-ben Kassowitz Félixszel és Szénássy Ernővel közösen saját animációs reklámstúdiót alapítottak. A műfaj iránt már-már mániákusan elkötelezett grafikusművész, a háború előtt Temesváron alkotó Valker István leginkább figyelemre méltó animációs kísérletei azok voltak, amelyekben a rajzfilm világba élő főszereplőt helyezett. A „Polly-filmek" (1934-től) technikai sutaságuk ellenére is izgalmas, magyar nyelvterületen egyedülálló kezdeményezések voltak. Az egyes jeleneteket leplezetlenül ismételgető rajzfilmes közegben idegenül csetlő-botló, egyszerre táncoló, tangóharmonikázó és jódlizó kislány filmjei mai szemmel nézve kifejezetten karakteresnek tűnnek; mindenképpen érdekesebbek a puszta ,,kordokumentumoknál".

3 A művészek inkább maradnak megszokott munkaterületükön, mint úttörőként szerepelve vállalják a bizonytalant. Arra a kérdés re, hogy a két világháború között Magyarországon az animációs filmkultúra miért nem vált széles körben ismert, művészi és gazdasági szempontból egyaránt sikeres területté, a legkézenfekvőbb választ valószínűleg az olcsó külföldi, főleg amerikai rajzfilmek dömpingjében találjuk. Hasonló okra vezethető vissza az is, hogy néhány elszigetelt kísérlettől eltekintve (millenniumi ünnepi felvételek 1896-ban, a Tánc című illusztráció 1901-ben stb.) rendszeres játékfilmgyártásról Magyarországon egészen az 1910-es évekig nem beszélhetünk. Mint a világon mindenütt, a kinematográfia Magyar országon is jó bevételű üzletággá vált. Ez az üzletág azonban nálunk eleinte kizárólag az olcsón vásárolt és kedvező haszonnal továbbadott (vagyis napi hat-nyolc vetítésen bemutatásra kerülő) filmtekercsek kereskedelmi forgalmával foglalkozott. A francia és amerikai filmek olyan olcsók voltak és olyan nagy volt belőlük a kínálat, hogy – filmnyersanyag-gyárunk nem lévén – sokkal költségesebb és kockázatosabb lett volna nyersanyagot vásárolni, szakembereket szerződtetni, írót, színészt, rendezőt, kiszolgáló személyzetet foglalkoztatni, mint a készárut forgalomba hozni. A jelenség hasonló volt a rajzfilm területén is. A Magyar Film folyóirat 1942.

júliusi számában ezt olvashatjuk: „A magyarországi mozik sohasem fizették ki egy költséges rajzfilmnek még a negyedét sem, tehát a belföldi piac számára teljesen lehetetlen volt dolgozni. Ugyanakkor az amerikai rajzfilmek olyan tömeggel látták el az európai piacot, hogy kivitelre még gondolni sem lehetett." A Híd 1944. áprilisi számában Németh József így fogalmaz: „Érdekes, hogy Magyarországon, ahol oly sok kiváló művész él, nem sikerült még mesefilmet készíteni. Ennek legfőbb oka a háború, emberhiány, anyagkorlátozás és ezer más nehézség. A nagy művészek inkább maradnak megszokott munkaterületükön, mint úttörőként szerepelve vállalják a bizonytalan nehézségeket. A fiatal, lelkes kezdőknek nevelésre, irányításra és sok-sok tanulásra van szükségük. Ezen idő alatt a megélhetést biztosítani kell, a mai idők azonban nem engedik meg, hogy állandó tőkebefektetéssel szemben bizonytalan művészi fejlődésért és esetleges késői produkcióért a vállalatok nagy anyagi áldozatokat hozzanak. A gyors üzleti haszonra és nyerészkedésre beállított vállalatoknál viszont feltétlenül a művészi munka rovására történik a takarékoskodás, és a hiányos grafikai tudás karöltve a technikai hiányosságokkal csak féleredményeket szül."

4 A film gépelt irodalmi forgatókönyvén túl ismeretes egy magántulajdonban őrzött, leporellószerűen lapozható, jegyzetekkel, instrukciókkal ellátott, részben színes vázlatfüzet, a mai story-boardok feladatát ellátó képes forgatókönyv. Elnyűtt állapotáról arra következtethetünk, hogy a film előkészítése és forgatása során sokat használták, így ez a dokumentáció biztos támpontot nyújthat a Gyémántkrajcár elképzeléséhez. További jellemző emlékek a karakterekhez készített modell-lapok, azaz a figuráknak a szemből, hátulról (kivételes esetekben felülről) és oldalról megjelenített nézete. A modell-lapok külön-külön papíron, színes technikával készültek. Érdekességük, hogy mindegyikre ráhajtható egy pausz-réteg, amin a figurák sematikus belső váza, „pálcika-emberként" ábrázolt arány rendszere látható. A rajzoknak ez a melléklete Jaschik rajzfilmjeinek gyártási rendszerére enged következtetni. Az animátorok (mozdulattervezők) valószínűleg nem a figurák térbeli mozgását, hanem ezt a belső drótvázat vették alapul munkájuk során.

5 Jaschik Álmos: Az ornamentika válsága. Magyar Iparművészet, 1927, 65-68.

6 Benedek Elek: A csudafa. Aczél Testvérek (Uránia Könyvkiadó Vállalat), Budapest, 1927.

7 A felsorolt grafikai sorozatok magántulajdonban találhatók.

8 Magántulajdonban.

9 Weöres Sándor: Nagyság, In: Merülő Saturnus. Budapest, 1963.

10 Mezei Ottó: Jaschik Álmos tervezőiskolája I-II. Népművelési Intézet, 1980.

11 Jaschik tanítványai visszaemlékezéseiből tudhatjuk, hogy a mesék jelenetre bontása milyen fontos, sokat gyakorolt előkészítő eleme volt az illusztrálásnak. Jaschik arra törekedett, hogy saját maga, illetve a tanítványai számára minél világosabb formában tudatosodjon a vizsgált történet dramaturgiai felépítése. Ennek érdekében a cselekményt 7-12 (a történet megértéséhez feltétlenül szükséges) jelenetre bontotta.

12 Karinthy Frigyes: Híradó, Mikiegér. In.: Így irtok ti. Budapest, 1963.

13 Balázs, Béla: Der Geist des Films. Halle (Saale), 1930.

14 A stúdiórendszerben működő rajzfilm-gyártásra a kezdetektől jellemző az az eljárás, hogy a termelékenység növelése érdekében a filmkészítés egymástól jól elkülöníthető munkafázisokra különül. Ez a módszer nemcsak a gyárthatóságot befolyásolta, hanem ahhoz is hozzájárult, hogy kialakuljon az az eszköztár, képi világ, illetve animációs stílus, amit ma a közönség „animációként", „rajzfilmként" ismer. Az animációs film műfajának legnagyobb példányszámban készülő képviselői a rajzfilmek, az úgynevezett cell animációs filmek. Ez az eljárás onnan kapta a nevét, hogy a mozgás egyes fázisait külön-külön vékony, átlátszó celluloid lapokra festik. A felvétel során ezek a lapok a hozzájuk tartozó statikus (általában festett) háttérre kerülnek, és annak a figurán kívüli részét látni engedik. Így csupán a mozgó formákat kell megrajzolni és megfesteni. Magát az eljárást még az 1910-es években fejlesztetteki és szabadalmaztatta az Egyesült Államokban John Randolph Bray és Earl Hurd. Természetesen ahány produkció, annyi apró változtatás képzelhető el az egyes munkafázisokban, a cell animáció készítésének logikája és rendszere azonban lényegében a korai amerikai produkciók óta máig változatlan. A film képi részének gyártási logikája – a forgatókönyvtől a felvételig – nagy vonalakban a következő: Az irodalmi forgatókönyvnek tartalmaznia kell a párbeszédeken és a monológokon kívül a helyszínek és a szereplők fontosabb mozdulatainak, viselkedésének, esetleg viseletének leírását. Ezután következik a képes forgatókönyv (story-board) elkészítése. Ennek már konkrét képkompozíciókban kell tartalmaznia az egyes jeleneteket, és a szereplők karaktereit is meg kell jelenítenie. Ezen kívül konkrét technikai utasításokat (trükkök, kameramozgások stb.) és a film hangi világának leírását is tartalmaznia kell. A film ebben a fázisában kapja meg a jelenetek időbeli hosszának első vázlatát is, az ún. timing-ot. A story-board alapján (vagy annak elkészültével párhuzamosan) a grafikai tervező elkészíti az egyes jelenetek pontos kompozícióját, az ún. beállítást, megtervezi a figurák végleges rajzi karakterét és az egész film látvány- és hangulatvilágát. A több példányban sokszorosított story-board és a grafikai tervek ezek után különböző szakemberekhez kerülnek. A film háttereit készítő

szakembereknek (sok esetben festőművészeknek) a story-board és a beállítási rajzok nyújtanak állandó segítséget. A rajzolt mozdulatsorok megtervezői, az animátorok a rendezői instrukciókon kívül szintén a story-boardból és a grafikai tervekből: a beállításokból és a figuratervekből értik meg a feladatukat. Az animátor(ok) vázlatos rajzait a figuratervek alapján a kulcsrajzolók tisztázzák le. Az ő rajzaik már a filmben látható szereplők mozdulatainak kulcspozícióit ábrázolják. Ezeket a mozgásra jellemző szélső pozíciókat „sűrítik be" a fázisrajzolók. Nekik szintén nagyon pontosan be kell tartaniuk a grafikus által megtervezett karakterek arányait, rajzi stílusát, hiszen, ha a sok-sok kulcs- és fázisrajzoló erre nem ügyelne, akkor a filmbeli szereplők mozgásuk közben „nem tartanák a karakterüket", mindegyik jelenetben egy kicsit másmilyenek lennének. Miután valamennyi rajz elkészült, vagy kézi munkával, tollal, ecsettel (vagy xerox eljárással) át kell őket másolni azokra a celluloid lapokra, ahol aztán a kifestők a grafikai terveken megadott színminták alapján kiszínezik valamennyit. (Ez az a pont, ahol az utóbbi időben a számítógép lehetőségeit is egyre gyakrabban igénybe veszik. Ma már sok cell animációs technikával készülő produkcióban egyáltalán nem használnak celluloidot, a papíron elkészített fázisrajzok jelentik az utolsó manuális munkafázist, és ami ezután következik: kifestés, felvétel, szerkesztés, hangosítás, video- vagy film kiírás már mind digitális úton készül el.) A hagyományos gyártási rendszerben a kifestett cell-lapok és a hátterek az operatőrhöz kerülnek, aki a rendező (vagy az animátor) által elkészített kódrendszer (expozíciós lista) alapján fázisról fázisra felveszi az egész filmet. Ez a munka is rendkívül nagy türelmet és figyelmet követel, van, hogy az operatőrnek egyszerre 8-10 jelölésre is folyamatosan figyelnie kell és egy-egy bonyolultabb jelenet felvétele akár napokig is eltarthat. A filmlaborból kikerülő nyersanyag útja (vágás, sokszorosítás stb.) lényegében azonos a játékfilmével.

15 Jaschik valószínűleg tökéletesen tájékozott volt a korszerűnek tekinthető rajzfilmgyári munkamódszerekről. Ezt mutatja, hogy a munkában résztvevő, később animátorként és animációs tervezőként dolgozó egykori tanítvány, Szilágyi Ildikó egy közel negyven évvel későbbi riportban így fogalmaz: „Ma már másképpen nevezzük azokat a – különben ma is hiteles – rajzokat, amikre annak idején tanított. Ma már nem azt mondjuk, hogy főfázis, hanem, hogy tervrajz, vagy kulcsrajz, de azok az elvek és módszerek, amiket elmagyarázott, s amelyek ismeretében el lehetett kezdeni rajzfilmet rajzolni, ma is változatlanul érvényesek." (Lásd: Beszélgetés Szilágyi Ildikó animációsfilm-tervezővel. In: Jaschik Álmos tervezőiskolája [A hazai szabadiskolák <műhelyek> múltjából II.] Szerk.: Mezei Ottó. Budapest, 1980. 2. köt. 95-108.)

A PRODUKCIÓ ÉRDEKLŐDÉS HIÁNYÁBAN LELKES KÖZÖNSÉGSIKERT ARAT

Megjelent: 2017.; M. Tóth Géza: A produkció érdeklődés hiányában lelkes közönségsikert arat – Újraolvasásra buzdító gondolatok a Lúdas Matyiról. Magyar Művészet, 4(1). 152-161.

Elöljáró beszéd

Épületekkel, használati tárgyakkal gyakran megtörténik, hogy idővel új funkciót nyernek. A változó társadalmi környezet, a változó igények következtében ez természetesnek tekinthető. Alig lepődünk meg azon, ha egy gyárépületből kiállítótér, víztoronyból lakóépület, börtönből ifjúsági szállás, templomból hangversenyterem, lakóházból romkocsma lesz. Tárgyaink, a környezetünkben megjelenő műalkotások új funkcióba, új jelentésbe kerülése szintén mindennapi tapasztalat.

Az már sokkal ritkábban fordul elő, hogy egy-egy frissen elkészült épület, tárgy vagy művészeti alkotás egyáltalán nem tudja az eredeti funkcióját betölteni, viszont kiválóan ki tud elégíteni az eredetileg tervezettől merőben eltérő igényeket. A veszprémi jezsuita templom épp a rend feloszlatásával egy időben készült el, így templomként soha nem működhetett, de raktárnak, később kiállító-, hangverseny- és közösségi térnek jól megfelelt. A budapesti Erzsébet téri Nemzeti Színház építése nem jutott tovább az alapok kiásásánál, de az így keletkező „Gödör" a megépítése után azonnal progresszív művészeti-kulturális események, civil rendezvények kedvelt helyszíne lett.

E második, ritka kivételeket gyűjtő csoportba tartozik a magyar irodalom egyik legismertebb alkotása, Fazekas Mihály szépirodalmi főműve, a Lúdas Matyi is. Fazekas jól meghatározott szándékkal, konkrét közönségnek írta költeményét, amelynek üzenetére azonban az eredetileg megcélzott olvasótábor nem volt nyitott. Viszont lelkes fogadtatásra talált egy új közönségréteg körében. A műnek ez az olvasata széles körben elfogadottá, mára szinte kanonizálttá vált. Tanulmányomban a Lúdas Matyi keletkezéséről, Fazekas valószínűsíthető alkotói szándékairól, és a mű fogadtatásáról igyekszem olyan összefüggéseket bemutatni, amelyek új megvilágításba helyezhetik a Lúdas Matyit.

Eredeti néprege, amely eredetileg nem néprege

Fazekas Lúdas Matyija úgy él a köztudatban, mint valamilyen népmesei eredetű, de mindenképpen népi ihletésű programbeszéd arról, hogy a nép egyszerű fiának esélye lehet rá, hogy furfanggal és szerencsével túljárjon a hatalmasok eszén. A legtöbben így ismerjük ezt a művet, így gondolunk rá, sokáig ez az olvasat jelentette a hivatalos értelmezést, így tanultuk, és ha feladatunk, többnyire így tanítjuk ma is. Bár létezik, és az utóbbi időben talán erősödik is egy olyan értelmezése a műnek, amelyik a polgárosodás, demokratizálódás igényének programját látja benne, de a széles körű népszerűség

hátterében valószínűleg mindig is az az olvasat fog állni, amely szerint a Lúdas Matyi a jogsértett kisember örök igazságának, sőt, magának az örök kisembernek a győzedelmeskedéséről szól.

Lúdas Matyi története a magyar nyelvterületen mára szinte mindenütt ismert. A mese népszerűségéhez és elterjedéséhez hozzájárult Balogh István színműváltozata (1838), és a számos későbbi feldolgozás. Móricz Zsigmond színpadra írta (1911), Illyés Gyula prózában fogalmazta újra a történetet (1975). Hárs László bábjátékként (1960), Schwajda György hangjátékként (1984), Tarbay Ede pedig vidám népi komédiaként (1996) dolgozta fel, de számos diafilm-, képsorozat-, bélyeg-, plakát-, képregényváltozata is ismert. Három film is készült Lúdas Matyi címmel: az első Deésy Alfréd (1922), a második Nádasdy Kálmán és Ranódy László (1950), a harmadik Dargay Attila (1976) nevéhez fűződik.

Amilyen harsány népszerűség kíséri a mű bő kétszáz éves történetét, annyira feltűnő az az anonimitásba burkolózó visszafogottság, amely a Lúdas Matyi szerzőjét jellemzi szerzeményével kapcsolatban. A mű Fazekas eredendő szándékától függetlenül, sőt, némiképp annak ellenére vált sikeressé. Ahhoz, hogy ezt a különös helyzetet át tudjuk tekinteni, nézzük meg, ki is volt az író, mik voltak a mű keletkezésének körülményei, illetve hogy milyen közönségfogadtatásra talált Fazekas munkája. Az életével és műveivel foglalkozó bőséges anyagból alaposságban és mennyiségben is kitűnnek Julow Viktor kutatásai. Témámhoz az első számú irodalomtudományi forrást az ő publikációi jelentették.

1.1. SZERZŐ ÉS KORA

Fazekas 1766-ban született, jómódú debreceni polgárcsaládban, szülei a városban házzal, a városon kívül földdel, szőlővel rendelkeznek, apja állatorvos és gyógykovács. Debrecen, a „Kálvinista Róma" ebben az időben az ország legnagyobb települése, a magyar polgárosodás legfontosabb bázisa. A város társadalmilag is meghatározó központja a Nagytemplom és a Református Kollégium. A „helvét hit" dominanciája által a városnak erősek az európai kapcsolatai, a Kollégium professzorai közül többen is megjárták Nyugat-Európa egyetemeit, és folyamatos kapcsolatban maradtak, vagy kerültek nagy nevű holland, német, svájci, angol szellemi műhelyekkel. „A protestáló kálvinizmus útján Debrecenbe is gyorsan megérkeztek az új eszmék. A szigorú professzorok tán maguk sem sejtették, hogy a puritánság igéivel mit hintettek az ifjú tanítványok fejébe" – írja Illyés Gyula. A kis Fazekas már korán, mindössze hatévesen bekerül az iskolába. A Kollégiumra sajátos, patriarchális szellemű diáktársadalom volt jellemző, összetett, hierarchikus viszonyrendszerrel, diákönkormányzattal, puritán fegyelmű, önszerveződő diáktestületekkel. A kisebb diákokat arra kiválasztott idősebb diákok (publicus praeceptorok) tanították. A tanításon-tanuláson túl minden diák kivette a részét e különös demokratizmusú rendszer feladataiból.

Fazekas gyorsan otthonra talál a nagyhírű iskolában, annak diáktestületeiben. Szívesen vállalja, és megbízhatóan végzi a különféle közösségi feladatokat, olyan diák, akit lelkesít a rend, a rendszer, az önigazgatás koncepciója és gyakorlata. Tanulmányaiban is jól teljesít, elsősorban a botanika és az irodalom érdekli. Minden afelé mutat, hogy tisztességgel elvégezve az iskolát nagyszülei, szülei példáját követve valamilyen hagyomá-

nyos debreceni polgárkarriert fog befutni. Hogy pontosan mi történik a Kollégium közösségében, hol éri egyetlen komolyabb sérelem, igazságtalannak érzett büntetés, vagy lépésről lépésre hogyan veszíti el a bizalmát és lelkesedését, átlátva a rendszer működésének ellentmondásait, ma már nem lehet pontosan tudni, mindenesetre 16 éves korában úgy dönt, hogy – Móricz szavaival – „Én nem akarok debreceni diák lenni tovább!" Otthagyja a Kollégiumot, és szülei aggodalma ellenére úgy dönt, hogy katonának áll. A katonaságban valószínűleg ugyanaz vonzotta, ami eleinte a Kollégium közösségében is lelkesítette, a rendhez, a szabályokhoz való igazodás. Az, hogy a katonaság pontosan szabályozott, fegyelmet elváró és fegyelmet biztosító intézmény. A következő 14 évét a katonai rend szerint éli, bejárja a hadakkal Európát, az osztrák−török− orosz háborúban eljutva Moldvába, majd a napóleoni hadjáratok során Franciaországba, Dél-Németalföldre, Hollandiába, Németországba is. Ahogy ezt a hivatásos katonaélet magával hozza, részt vesz az ütközetekben, a hadi tudományok elsajátításában, és egyre feljebb jut a katonai ranglétrán. 1796-ban, 30 éves korában mint nyugalmazott főhadnagy tér vissza Debrecenbe.

A leszerelésének az oka egy újabb csalódás. Ezúttal magából a katonaságból, a katonásdiból és a háborúkból ábrándul ki. Kezdeti lelkesedése kihűl, hivatásos katona karrierje végén már így versel (Egy véres ütközet estvéjén serkent gondolatok):

Óh, kedves élet legsanyarúbb neme!
Ugyan mi szükség vólna reád, hahogy
Az ember e jó kis világot
S benne magát okosan szeretné?
Ha a kevélység hírt-nevet éhező
Lelkét nem a vér szomja hevítené,
S a kárhozandók útja helyett
Égre vivő nyomokat keresne.
Az érdemesnek hogyha segítsz ügyén,
Hatalmas ember! szebb nevet érdemelsz,
Mint aki felfúvalkodásból
Százezer atyjafiát levágat.

A debreceni Kollégiumban beléoltott nyitottság a humán értékek iránt a katonaévek utazásai során azzal bővül, hogy megismerkedik a felvilágosodás eszméivel, a rousseau-iánus gondolkodással, és ő maga is az örök emberi értékek iránt egyre nagyobb nyitottságot mutató, a saját önös érdekeit a közösség érdekében háttérbe sorolni tudó emberesményt magáévá tevő, „aufklärista" karakterré válik. Fazekas erre az attitűdre mindig is nyitott volt, de 30 éves korára ez a jellemvonása érik meg benne fő karakterjegyként. Egyik első életrajzírója, Szűcs István ezt a jellemző történetet gyűjtötte a katonatiszt Fazekasról: „Fazekas franczia hadjáratában csapatjával egy franczia városba nyomul, melyre szabad sarczolást engedélyeztek. Fazekas bemegy egy úri házhoz, s annak igen jeles könyvtára szemébe tűnvén, a könyvtárból kiszemel egy jeles könyvet, asztal mellé űl, s olvas a könyv mellett addig, míg eltelik a sarcz ideje, s akkor a könyvet visszateszi helyére, s meghajtva magát, kifelé indul. E nemeslelkűségen elámulva, a háziúr erőnek erejével egy értékes zsebórát tukmált Fazekasra emlékül."

Hazatérve Debrecenbe, a szülői örökségnek és a tiszti nyugdíjnak köszönhetően különleges helyzetbe kerül. Értékes városi háza, kertje, szőlője lévén betölthette a Magyarországon (azóta is) oly keveseknek megadatott szerepet, s minden tekintetben független, humanista polgár lehetett. A hazatérését követő években ezt a lehetőségét még kevéssé használja ki, szűk baráti körén kívül még alig van kapcsolata a várossal. Nem találja a helyét, mindazt, amit Debrecenben lát, tapasztal, egyelőre idegenül, féltő aggodalommal figyeli. A napóleoni háborúk idejére, a gabonakonjunktúrának is köszönhetően a nagy vásári központ kivételes gazdasági jelentősége egyre hatalmasabbra nőtt, a város számos polgára, és maga Debrecen is rendkívül tehetőssé vált. A minden korábbi mértéket meghaladó meggazdagodás – szinte szükségszerűen – együtt járt azzal, hogy a klasszikus humán és közösségi értékek védelmének rovására az egyéni érdekek hangsúlyozásának, a vagyon külsőségekben is megjelenő hirdetésének attitűdje nyert teret. A szolidaritás hiánya, a rossz ízlés, a parvenü, a provincialitás és a műveletlenség terjedése azért is különösen bánthatta Fazekast, mert e jelenségekkel az ő szeretett városában, saját „hazájában" kellett szembesülnie. Tapasztalnia kellett, hogy a város kritikusai (legfőképpen Kazinczy) joggal tekintették a városban tapasztalható gőgösen lokálpatrióta, harsányan anyagias szemléletet, szellemi nehézkességet Debrecen, a „debreceniség" fő jellemzőjének.

Fazekas felvilágosult humanizmusa, nyitottsága és puritán eszményei szerint igyekezett a helyét megtalálni. Visszavonultságban töltött évei alatt a legtöbb idejét a kertészkedésnek, barátainak (Földi, Csokonai, Diószegi és mások) és a versírásnak szentelte. Versei gyakori témája, hogy választ találjon a „mi végre vagyunk a világon?" – kérdésre. A megoldást egyre tisztábban a független, tevékeny, mértéktartó életmódban látja. A Ki a bóldog? című versében némiképp didaktikusan sorra is veszi, hogyan is áll mindez a gyakorlatban:

Bóldog, ki fákat űltet, ólt
Ifjú legény korában,
Osztán azokra gondja vólt,
Hogy nőjjenek bujábban,
Hernyó, bogár ne bántsa,
Nyúl, kecske meg ne hántsa.
Kivált ha nem róvják azért,
Hogy a kéménnye füstöl,
Dézmát nem ád, se taxabért,
Nem tarthat a becsűstől,
Nem korhelyes, se kényes,
Be bóldog egy legény ez.

Amely leányzó nem hever
Virága szép korában,
De sütni, főzni, varrni szer,
S nem módiz a ruhában,
Vídám, eszes, serény, jó,
Be bóldog egy leányzó.

Az írót önként vállalt, kissé különc elvonulásából egy rendkívüli, a város történetében is fordulópontot jelentő esemény rázza fel. 1802. június 12-én tűzvész pusztít a városban, amely – mint Csokonai írta gróf Széchényi Ferencnének címzett levelében – a város „nagy részét Kollégiummal, Nagytemplommal, a tornyokkal és más közönséges épületekkel együtt 2-3 óra alatt üszöggé és hamuvá tette”. Apokaliptikus élménye lehetett ez a városnak. Legalábbis azok számára, akik nyitottak voltak arra, hogy jelekként értelmezzék a történelem nagy eseményeit. Fazekas ilyen ember volt, és az addig visszavonultan élő, szemlélődő, az aggasztó jelenségeket csak szűk baráti körben kritizáló íróból szinte egyszerre újra közösségi ember válik, aki kész nyíltan bírálni, és példaadó módon kész újra szolgálni is a közösségét.

A megégett nagytemplom falai közt serkent gondolatok című versében így ír:

Sem a tatárok, vagy törökök, sem a
Rossz nyíri pajkos nép riha tábora
Nem tettek ennyi kárt közöttünk,
Mint ihol a ravasz elpuhúlás.
A közhaszonról már nem is álmodunk,
Egymást emésztjük, s bóldog atyák! jeles
Érdemteket, hív társaiknak
Kornyadozó nyakakon tapodják
Némely, csak önnön hasznokat éhező
Fukar kevélyek.
Mert bizony a sasok
Bagoly torongyokká fajultak.
Óh, esedezzetek istenünknél
Értünk, dicsőült lelkek! […]

A nagy veszteség azáltal is személyesen érintette Fazekast, hogy legjobb barátainak egyike, Csokonai is fedél nélkül maradt, és ez tovább nehezítette a költőbarát amúgy is sok nélkülözéssel járó életét. Fazekas feladja önkéntes száműzetését, és – mint egykori diák – újra elkezd közösségi feladatokat vállalni. Arra is elérkezettnek látja az időt, hogy addigi írói életműve legnagyobb vállalkozásaként, minden poétikai és retorikai tudását mozgósítva, olyan hatásos példabeszédet írjon, amely képes felrázni a debreceni elitet. Példabeszéde, ez a debreceni kortárs polgárok, városvezetők, régi iskolatársak, még életben lévő egykori tanárok érdeklődésére számot tartó mű a Lúdas Matyi. A Lúdas Matyi ugyanarról beszél, mint a fenti idézet, hogy a szeretett városra nézve semmi nem jelent akkora kockázatot, mint az a bizonyos „ravasz elpuhulás”. A „közhaszonnal” nem törődő, „egymást emésztő”, a „csak önnön hasznát éhező fukar kevélység” megtestesítője a műben Döbrögi, a kor irodalmi közéletében fogalommá vált „debreceninek”(„döbröcöninek”), avagy „debreceniségnek” a képviselője. Hogy a városra, a helytelenített viselkedési mintákra való konkrét célzás ne csak Döbrögi nevében jelenjen meg, Fazekas nagyon pontos utalásokat tesz arra, hogy itt nem valamilyen sosemvolt, avagy mesebeli helyszínen játszódnak az események, hanem a Lúdas Matyi színtere az maga Debrecen. Pontosabban a tanmese magáról Debrecenről, a debreceniségről szól.

1.2. DÖBRÖGI, A DÖBRÖCÖNI

Már maga az a hely, ahonnan Matyi elindul, „egy falubann, a Nyírenn-é vagy az Erdőháton”, bár a mai olvasó számára talán egyet jelenthet a mesei „hol volt, hol nem volt” helymeghatározással, a kortárs debreceniek számára konkrétságában is ismerős kellett (volna) legyen. Azt jelentette: „itt, valahol a szomszédban”. A Nyírségen ma sincs mit magyarázni, az Erdőhát elvileg több tájegységet is jelölhet, de ebben az esetben csak egyet, a Szamos (Szamoshát) és a Túr (Túrhát) közötti, Fehérgyarmat központú területet. Valahol ezen a vidéken születik Matyi, itt tudja meg, „hogy szomszéd vármegye is van; és a többek közt, hogy a híres döbrögi vásár egy hét múlva esik”. Akár a Nyírséget, akár a Szamosközt vesszük Matyi szülőföldjének, a „szomszéd” vármegye, ahol országos vásárokat tartottak, csakis Bihar lehet, annak a vásáros központja pedig csakis Debrecen.

Az a bántás, amit Lúdas Matyinak Döbrögi városában el kell szenvednie, nem paraszti mivoltában éri a főhőst, hiszen sem a viselkedése, sem a szándéka és távlati tervei nem parasztiak. Egy öntudatos, a kereskedést fő foglalkozási ágként űző, független polgár áll Döbrögi előtt, és a sérelem, ami Matyit éri, azon túl, hogy fizikailag is törvénytelenül bántalmazza a hatalom, elvágja attól a lehetőségtől, hogy polgári karrierjét befuthassa. Felmerülhet, hogy ha a megszégyenítés és a jogtalannak érzett testi fenyítés Fazekas diákkorának meghatározó, fájó emléke, akkor Matyi megveretésének részletes leírása ugyancsak a Fazekas-kortárs olvasók, az egykori iskolatársak számára tett konkrét célzásként értelmezhető. Azok a jegyzőkönyvek, amelyek a Kollégium diáktörvényszékének, a „sedes scholasticá”-nak a fontosabb döntéseit, a vétkek és büntetések mikéntjét tartalmazták, az 1802-es tűzvészben nagyrészt megsemmisültek. Ezért nem tudjuk pontosan, mi volt az az elviselhetetlen sérelem, volt-e egyáltalán ilyen, ami a kamasz Fazekast arra az elhatározásra vitte, hogy (Matyihoz hasonlóan) elhagyta a várost, az „anyja háza felé képpel sem fordult; búgva-morogva elment földetlen földig; s elvitte magával a bosszúállás lelkének is ördögi mérgét”. Mégis, az emberismeret és az a tény, hogy Fazekas a Lúdas Matyi első változatában így fogalmaz: „azért csak rójja fel a jegyzőkönyvébe, hogy el ne felejtse: / Háromszor veri ezt kenden Lúdas Matyi vissza!” (a jegyzőkönyvet később „kapufélfára” módosítja), arra enged következtetni, hogy a kamasz Fazekas „ludasnak” találtathatott valamely vétlen vétekben, amiért a büntetését is megkapta. Ebben az esetben az értő debreceni kortárs fülek számára ez a jelenet egy kis önérzetes emlékeztető lehetett valamilyen kellően ki nem vizsgált egykori esetre és a Fazekas kárára hozott igazságtalan ítéletre.

Abban mindenképpen nyilvánvaló a hasonlóság, hogy Fazekas és Matyi is világgá megy, hogy aztán hazatérve „bosszút álljon”. Fazekas nemes bosszút áll (alkot, közfeladatokat vállal), Lúdas Matyi pedig igazságot tesz, ami, jobban belegondolva nem is olyan nagy különbség. Feltűnő, hogy ahogy Matyit nem paraszti mivoltában éri sérelem, úgy a bosszúja sem a földönfutó szegénylegényé. Nem megsemmisíteni, elpusztítani akarja Döbrögit, sokkal inkább tanítani, megleckéztetni. Az, hogy kimondja Döbrögire a háromszori megveretés ítéletét, majd végrehajtja azt, és az, hogy alkalmanként csakis a ludak árát (és a megveretés megszervezésének költségeit) veszi el Döbrögitől, tekinthető korrekt büntetési tételnek, illetve az elmaradt haszon arányos kompenzációjának. Fel sem merül Fazekasban, hogy az elszenvedett sérelmeknek a jogos büntetésen túl valamiféle eltúlzott megtorlás legyen a következménye, és a mű utolsó soraiban azt is

fontosnak tartja megemlíteni, hogy a bűnös jó útra tér, a büntetés elérte célját: Döbrögi „törvénytelenül nem bánt, hanem úgy, ahogy illik, embertársaival; jól is végezte világát."

Az első megveretés története egy olyan eseményt ír le, amely Fazekas körének mint potenciális közönségnek a számára ismerős kellett legyen. Az 1802-es tűzvész a város tehetős polgárainak, és a középületeket tekintve magának a városnak a számára is az újjáépítés lehetőségét hozta. Alkalom nyílt rá, hogy a város a Nagytemplom és Kollégium helyére, Debrecen még nagyobb dicsőségére, a korábbiaknál is nagyszerűbb építményeket emeljen. A Lúdas Matyi megírásakor már álltak a palota (a korabeli diáknyelvben a „palatia" a Kollégiumot jelentette) „újjabb ízléssel emelt" falai, de a tető még sokáig hiányzott az épületről. Majdnem hét éven keresztül állt betetőzetlenül, miközben az ahhoz való fák egy része már az udvaron hevert. („A fala fel van már építve, de a fedeléhez még faragatlan fák vagynak halmozva rakásra.") Az épületfának való anyagot a város hagyományosan a Nagyerdőből nyerte. A minden korábbinál nagyobb igények következtében ezúttal Debrecen lényegében kitermelte híres erdejét. („Már jobbára ledöntve hevert a címeres erdő legszebb része.") Az erdő helyén valamirevaló fa nem is maradt, csak elegyes bozót. A botanika, a természeti értékek iránt oly fogékony Fazekast ez a két kép, a túlméretezett, túlhajtott építkezés és a tarra vágott, egykor rengeteg erdő arra sarkallta, hogy Döbrögi első megverésének leírását erre az egyszerre aggasztó, egyszerre mulatságos, a kortársak számára mindenképpen ismerős helyzetre építse.

A második megveretés történetében, a gyógyfüvek összegyűjtését parancsoló doktor-ruhás Matyi karakterében megint csak ott vannak az életrajzi vonatkozású célzások és kortársak felé tett összekacsintások. Scorbuntzius Úr (aki valamikor „valamelly külföldi Seregnél Feltser vólt") beszélő név, a rettegett katonabetegségre, a skorbutra utal vele Fazekas. Nemcsak az író katonamúltja volt közismert a város elitje előtt, hanem az is, hogy Fazekas és sógora, Diószegi Sámuel milyen nagy lelkesedéssel fogott hozzá közös tudományos művük, a Füvészkönyv megalkotásához (az 1807-ben megjelent mű címe: Magyar fűvész könyv, alcíme: Melly a' két magyar hazábann találtatható növevényeknek megesmerésére vezet, a' Linné alkotmánya szerént). A Fazekas által írt, irodalmi becsű Elöljáró Beszédben többek között arról is tájékoztat a szerző, hogy milyen elv szerint választottak neveket a bemutatott növényeknek:

„Hogy sok új neveket kellett készíteni, annak fő oka az, hogy nem lévén még magyarul a fűvészség tudomány formában, felette sok plántáknak még semmi magyar nevek nem volt; amelyeknek hát nevet kellett adni. Másik oka pedig az, hogy amelyeknek alkalmatlan vagy bitang nevek volt, azoknak alkalmatosabbat kellet adni. Megtetszik magából a könyvből, hogy mi, minden előttünk tudva volt alkalmatos magyar nevezeteket becsben tartottunk, es meghagytunk: de meg kell vallani, hogy azok közt a bábalelte fűnevek közt, melyek a köznép szájában, sőt könyveinkben is forognak, sokan vannak botránkoztató, babonás, helytelen, csúf nevek, sőt olyan gyalázatosok is, melyeket becsülletes ember szájára venni is átallana."

Matyi (mintha csak a tudós Fazekas maga mondaná) e szavakkal küldi Döbrögi házanépét a főzethez való füvekért:

Fördővíz szaporán, úgymond, és fűvek! ezeknek
Elszámlálja külön neveket; száz erdei, réti
Dudvák vóltak ezek; nyúl-, farkas-, békacseresznyék;

Medve-, szamár-, disznó-, eb-, egér-, kutya-, macskatövissek
Hát meg az angyal-, szent- s ördög-gyökerek (mivel akkor
A fűvek neve csak barom, ördög s szent vala;
Fűvész-Könyv még nem lévén)…

Döbrögi harmadik megverésének helyszíne természetesen újra csak Debrecen, avagy, példázatként olvasva a művet, a harmadik megveretés megint csak a debreceniséggel kapcsolatos. A túlárazott portéka, a rátarti, büszke árus és maga a hatalmas, országos lóvásár mind a város védjegyeiként tekinthető. A szöveg természetesen nemcsak a konkrét helyszínekkel, hanem szinte minden sorával (a Phaedrus-idézettel, az „elconfiscáltat", „palota", „ludimagister", „rector", „Róma", és sok más kifejezéssel, a rengeteg összekacsintó kiszólással) mind-mind ugyanazt sugallja: mindez mirólunk szól, rólunk, egykori kollégiumi diáktársakról, mai felnőtt, felelős debreceniekről. Ne legyünk hát többé beszűkült látókörű, önös gondolkodású Döbrögik, hanem legyünk – miként Matyi – „néhány nyelvekbe eléggé jártas", „sok mesterségnek tsínnyát bínnyát kitanúlt", „mind az eszéhez, mind erszénnyéhez" bízó független polgárok. Olyanok, akik képesek újra összefogni, közösen felvérteződni minden természeti csapás és kívülről érkező szellemi szemfényvesztés ellenében.

Nincs mit csodálkozni azon, hogy Fazekasban megmaradt valami a kissé naiv örök diákból. Élete befejezetlen fejezete óhatatlanul tovább élt benne, mihelyt a katonaévei után hazatért Debrecenbe. „Írjunk kis Múzsám pompás tógát viselendő verseket is, ha tudunk" – biztatja magát Fazekas Az én poézisom című költeményében. Tógával, azaz a debreceni Kollégium diákjainak jellegzetes öltözetével ruházza fel Fazekas művét is, amennyiben a Lúdas Matyi formájában az egykori kötelező időmértékes versgyakorlatokat, fel- (illetve le)vonásaiban pedig a kötelező iskoladrámákat idézi. Fazekas azzal is tartalmat, mégpedig humoros tartalmat kívánt közvetíteni közönségének, hogy a verselés módjával is felidézi a közös élményeket. Úgy gondolhatta, ha ő nem, más sem felejtette el azokat a diákéveket, amelyekben szentségtörésnek számított, ha a Kollégiumban folyó versgyakorlatok során valaki vétett a formai vagy stiláris követelmények ellen. Márpedig Fazekas mindkét követelmény elébe helyezi a közérthetőséget, a magyar nyelvi logikát és az élő beszédet idéző, jóízű, helyenként népi ihletésű nyelvezetet. A mai olvasónak nemigen jelent humorforrást az, ha valaki szándékosan vét a Vergilius óta általános érvényű szabály ellen: a hexameterben az ötödik láb mindig tiszta daktilus. Fazekas gesztusában azonban az egykori professzorokkal dacoló diákos merészség nevet elő, amikor egy exponált helyen csakazértis spondeust használ: „Úgy nyöghette ki, hogy Lúdas Matyi meggyilkolta."

1.3. „VÍDÁM, ESZES, SERÉNY, JÓ"

Fazekas alkotását nem kiadásra, semmiképp sem a „nagyközönségnek" szánta. Azt éreznie kellett, hogy amit írt, jó, sőt jeles dolgozat. Valószínűleg arra számított, hogy művét a kortárs debreceni elit szívesen fogadja majd, az üzenetét megérti, és hogy írása Debrecen-szerte megvilágosító erejű, jobbító hatású példabeszéddé válik. Nem így történt, és ezzel Fazekas prédikációja aligha lehetett az egyetlen jól szerkesztett, pontos allegóriákra építő példázat a város történetében, amely mindenféle hatás nélkül maradt.

A művet elküldte Kazinczynak, aki egy – azóta elveszett – válaszlevélben Fazekas írását valószínűleg különösebben nem is kritizálta, különösebben nem is méltatta, udvariasan tudomásul vette. Csak a levelezés eredménye ismert, Fazekas félrerakta a szöveget, és tíz éven át nem is foglalkozott vele. Ha a Lúdas Matyi írása közben volt is benne szándék és remény, hogy művével tetszést, esetleg irodalmi babérokat arat, a visszhangtalanul maradt prédikáció elkedvetlenítette. Prédikátori, prófétai alapélmény, hogy – ahogy pl. a 81. Zsoltárban és számos más helyen is olvassuk – „nem hallgatott népem az én szómra, és Izráel nem engedelmeskedett nékem. Ott hagytam azért őt szívöknek keménységében, hogy járjanak a magok tanácsa szerint."

Fazekas immár a kudarc ellenére sem hagyta ott a „népét", sőt, ahol csak tudott, és ahol csak szívesen látták a szolgálatait, igyekezett kivenni a részét Debrecen közügyeiből. Városi esküdtnek választják, megbízzák a polgárkatonaság vezetésével. Előbb a Kollégium, majd a város pénztárosi feladatait vállalja, később, egészen 1828-ban bekövetkezett haláláig szerkesztette, jórészt maga írta a Debreceni Magyar Kalendáriumot.

„A' Korhelyt, fogadott Apjának vissza botsátom"

Kazincy nem érthette, hogy a Lúdas Matyi Debrecenről szól. Egyrészt, mert soha nem élte meg, mit jelent lokálpatrióta polgárként egy város közösségéhez tartozni, másrészt, ha elolvasta is a leveléhez mellékelt költeményt, Fazekas művének elmélyült elemzésére aligha volt ideje és indíttatása. A debreceni elöljáróság, azok a régi iskolatársak, akikhez a szatíra szólhatott volna, ugyancsak mással voltak elfoglalva. Főként a saját érvényesülésükkel, a saját és a város ügyeinek intézésével, éppen azokkal a dolgokkal, amely ténykedésekhez kapcsolódóan Fazekasnak mondandója lett volna a számukra.

Az általános érdektelenséget tapasztalva Fazekas félretette a művét és az azzal kapcsolatos ambícióit, legtöbb idejét és alkotó energiáját a Füvészkönyv megírására, és egyre inkább a közfeladatok ellátására fordította. Az évek előrehaladtával mindinkább beleállt abba az országos visszhangú vitába is, amely Debrecen és Kazinczy között kialakult. Bár Fazekasban a Lúdas Matyi megírásakor még ugyanaz a kritikus lelkület munkált, amely Kazinczyt is a „debreceniség" folyamatos bírálatára sarkallta, ahogy a széphalmi mester mind élesebb hangon támadta Debrecent, Fazekas úgy állt ki (cyranói indulattal) egyre öntudatosabban városa védelmében.

Az évek teltek-múltak, Fazekas egyre több közfeladatot vállalt, egyre több mindennel megbékélt az épülő-szépülő Debrecenben, és egyre harcosabban (olykor gorombán és igaztalanul is) igyekezett védelmezni a várost annak kritikusaival szemben. Így jött el az 1815-ös év, amikor is Bécsben, teljesen váratlanul megjelent nyomtatott formában a Lúdas Matyi. A kiadó Kerekes Ferenc volt (későbbi híres debreceni professzor), aki ebben az időben Bécsben folytatta egyetemi tanulmányait. Hozzájutott egy kézírásos formában sokszorosított Lúdas Matyihoz, amelyet a vásárok ponyváján árult, eredeti hangú naiv népregének gondolt, és egy, a költemény stílusában írt elöljáró beszéddel kiegészítve saját költségén megjelentetett. Elképzelhető, hogy mekkora volt Fazekas csodálkozása, amikor a saját művének nyomtatott példányát kézbe vehette. Rögtön meg is írta Kerekesnek, hogy ez az ő műve, és nem járult hozzá a kiadáshoz: „Már most képzelheti az Úr, mint hűlhettem el belé, midőn őtet Bécsből, a hová tudja a kurvannya hogy barangolt, egy néhány bába kéz szennyével hozzám, mint nyeletlen furkot bevetődni látnom kellett, még pedig azon lutskoson, mint 1804-ben a világra ki pottyant…"

De ha már így esett, belátva, hogy írása elkezdte járni a saját útját, úgy döntött, hogy a teljes szöveget „újjászülve”, mintegy 40 sorral kiegészítve, szerzői előszóval is ellátva a művet „fogadott apjának”, azaz a szélesebb, főként paraszti származású olvasóközönségének „visszabocsátja”. A műve új közönségének igényét tudomásul vette, de arra a népszerűségre, amely ettől a közönségtől származhatott, nem vágyott. Talán ekkorra már az eredetileg megcélzott közönségétől sem hiányzott az elismerés. Kereskesnek írt levelében ragaszkodott hozzá, hogy a mű neve feltüntetése nélkül (mindössze monogramjával) jelenjen meg: „A nevemről semmi emlékezetet benne ne tegyen, mivel nemzetünknek erántunk való érzéketlensége engem is azzá tett minden betsüllet eránt, melly a nyomtatás útján nyerhetődne. De az Úr engemet azért ne szánjon, mert Hypocondriacus nem vagyok, hanem tsak Magyar.”

Nem lett volna azonban hű önmagához, sem tudatosan vállalt közösségi programjához, ha csak kétséget is hagy afelől, hogy a kiadással jó célt kíván szolgálni, és nem saját anyagi gyarapodásáért teszi. A példaadás gesztusával a könyv utolsó oldalára felíratja az alábbi megjegyzést: „Minden ebből bejövő pénz a tűz által megkárosodott szombathelyi és körmendi szegényebb sorsú lakosok felsegéllésére fordíttatik.”

„E' munkátskának ki legyen Szerzője, ha kérded, nem tudom”

Sokan sokfelé keresték a történet lehetséges előképét, azt, hogy vajon mi lehetett az az alapmű, amely Fazekast a Lúdas Matyi megírásában inspirálhatta. Az az általánosan elfogadott filológiai eszme áll e szándék hátterében, hogy az írók vagy saját életélmény, vagy valamilyen hallott, olvasott történet alapján alkotnak. Sem irodalomtörténész, sem író nem vagyok, alkotó igen, és ekként – ha teljesen cáfolni nem is tudom ezt a gondolatmenetet – azt a megjegyzést teszem, hogy az inspiráció és a kész mű olykor formailag olyan messze áll egymástól, hogy nincs az a lelkiismeretes és alapos kutatás, amely egy-egy alkotás mögött a valódi ihletszikrát hitelt érdemlően fel tudná mutatni. A Lúdas Matyi történet forráskutatásának széles körben ismert eredményeként (ezt is főként Julow Viktor munkásságának köszönhetően) az irodalomtudomány a „Nippuri szegényember meséjét” tekinti Fazekas műve ősi változatának. Az 1951-ben végzett sultantepei ásatások során előkerült, Kr. e. 704-re datált, égetetlen agyagtáblába írt asszír mesének és Fazekas művének témája és szerkezete szinte teljesen azonos. A nippuri szegényember csalatkozik a városbíró remélt nagylelkűségében, aki értéktelen holmival viszonozza a szegényember ajándékát. Erre ő háromszoros bosszút fogad, Matyiéhoz hasonló furfanggal három ízben a városbíró közelébe férkőzik, és mindannyiszor megveri. A formai hasonlóság szembeötlő, és azok a lehetséges utak, amelyeket Julow Viktor megrajzolt az asszír mesétől a katonaként Európát bejáró Fazekasig, ugyancsak meggyőzőek. A tudomány számára megnyugtató, hogy tisztázódott a történet eredete, számomra mégis hagy maga után némi hiányérzetet ez a kutatási eredmény.

Kézenfekvő, hogy próbáljunk meg olyan történeteket találni a Lúdas Matyi inspirációja gyanánt, amelyekkel Fazekas diákéveiben, vagy még inkább valószínűsíthetően a katonaévei alatt találkozhatott. Ennek a kutatásnak azonban a formai hasonlóságok keresésén túl elsősorban arra kellene épülnie, hogy vajon milyen történetekre lehetett nyitott a világot járó Fazekas. Számomra úgy tűnik, az irodalomtudomány mindig is a saját Lúdas Matyi-értelmezése mögé keresett forrástörténetet, és nem Fazekas egyéni érdeklődéséből indult ki. Miután az irodalomtudomány a Lúdas Matyi népi, plebejus

karakterére tette a hangsúlyt, jellemzően a népi történetek, a szegénylegény-karakterek háza táján folyt a kutatás. Nem csoda, hogy a tudomány ott is találta meg az ős-történetet, ahol kereste, a népmesék, népballadákon át egészen a megingathatatlan bizonyságú, agyagtábla-stabilitású asszír eredetig.

Az azonban, ahogyan élete, írásai alapján előttünk áll Fazekas, vagy még inkább, ahogy az életművében elmélyedve magunkban megtaláljuk Fazekast, arra kell jutnunk, hogy még ha valamilyen véletlen folytán eljutott is hozzá a nippuri szegényember története, és még ha a forma kitörölhetetlen emlékként megmaradt is benne, magának a mesének az üzenete jelentős inspirációt nem jelenthetett. Az asszír mese főhősének motivációi a moralizáló Fazekastól teljesen idegenek, ekként a művel való találkozás aligha kínált éveken, évtizedeken át ható, meghatározó irodalmi élményt a számára.

Gondoljunk arra, hogy mivé vált Fazekas kezén az Ezeregyéjszakából merített Aladdin-történet (vagy a Magahitt kalmár címen ismert verses elbeszélés)! Szó sincs önmagáért való furfangról, ki nem érdemelt, dzsinnek által közvetített szerencsés meggazdagodásról. Fazekas Aladdinja a szorgalom, erkölcsösség és önmérséklet példázata a felvilágosodás szellemében.

Hatás végtelenül sok éri az embert élete során, de minden hatás a saját jellemének, karakterének, érdeklődésének szűrőjén keresztül éri. Fazekas karakteréből, érdeklődéséből kiindulva (és persze nem tévesztve szem elől a Lúdas Matyit sem) meggyőződésem, hogy valamilyen – a jogtalanul lefoglalt áruját hiánytalanul visszakövetelő, dacos, polgári attitűdöt képviselő – Kohlhaas Mihály-történethez hasonló sztori tett rá igazán mély benyomást a katonaévei alatt. Egy későbbi kutatás során érdemesnek tartom azokat a történeteket tanulmányozni, amelyek valószínűsíthetően (vagy „bizonyíthatóan”) Heinrich von Kleistet (is) inspirálhatták a Kohlhaas megírásában. Ez annál is inkább eredménnyel kecsegtethet, mert Kleist és Fazekas közel ugyanabban az időben dolgozott az említett műveken. Természetesen nem azokra a történetekre gondolok, ahol a jogsérelem büntetése lavinaszerűen irreális méretű megtorlássá dagad, hanem ahol a hangsúly a jogegyenlőség elvének szentségén van, azon, hogy a törvény előtti egyenlőség, illetve maga a törvény mint az emberi világban uralkodó „rend” mindennél értékesebb, mindennél előbbre való.

4. ÖSSZEFOGLALÁS ÉS SZABADKOZÁS

Dolgozatomban amellett igyekeztem érvelni, hogy Fazekas a Lúdas Matyit eredendően azzal a szándékkal írta, hogy konkrét utalásokkal teli szatírájával tükröt tartson a kortárs debreceniek elé a hitványságaik kockázatának felismerésére. Írásom nem irodalomtudományi igénnyel készült, nem lévén irodalmár, nem is készülhetett úgy. Ráadásul elfogult is vagyok Fazekassal, rokonszenvezem vele az embersége, dacossága, indulatossága, a parvenü és affektált megnyilvánulások iránti ellenszenve, az egyenes beszéd iránti elkötelezettsége, a tudományszeretete, önérzete, műveltsége, szolidaritása, nagylelkűsége, szorgalma, humora, hite miatt.

A sors ritka, különös fintorát látom abban, hogy főművével egészen máshová talált, mint ahová célzott, de ahová talált, ott telitalálatot ért el. A Lúdas Matyi a magyar irodalom egyik legnépszerűbb alkotásává vált, Fazekas életében azonban alig vettek róla tudomást. Az eredetileg megcélzott közönsége végképp nem mutatott hajlandóságot

arra, hogy elés megfogadja, amit Fazekas üzenni akart neki. Vajon ma, bő kétszáz évvel a mű születése után, lenne-e „a' két magyar hazábann" összesen akár csak egy városvezetésnyi közönség, amelyik hajlandó lenne odafigyelni arra, amit Fazekas mond? Jó volna bízni ebben.

VÁLOGATOTT BIBLIOGRÁFIA

B. RÉVÉSZ Ágnes: A Debreceni Református Kollégium. Bp., bölcsészdoktori értekezés, kézirat. 1945, TREK R 3510.

BALKÁNYI Kálmán: Fazekas Mihály és kalendáriuma. - Debreczeni Képes Kalendárium, 1902

BALKÁNYI Kálmán: Fazekas Mihály, mint természetvizs- gáló. - Természettudományi Közlöny, 1905

BARCSA János: A debreceni kollégium épületének története. DPL 1905, 798–819.

BÍRÓ Ferenc: A felvilágosodás korának magyar irodalma. Bp., Balassi, 1994, 371–388.

CHIKÁNY Judit: Tündéres széphistória és bohózat, avagy mivé lettél, Lúdas Matyi? - Csörsz Rumen István szerk.: Do- romb, Közköltészeti tanulmányok 4. Bp., reciti, 2015

CSETRI Lajos: Egység vagy különbözőség? Nyelv- és iroda- lomszemlélet a magyar irodalmi nyelvújítás korszakában. Bp., Akadémiai, 1990

CSŰRÖS Ferenc: A Debreceni Fűvészkönyv és írói. Debre- cen, 1907

CSŰRÖS Ferenc: Emlékezés Fazekas Mihályról. - Debreceni Képes Kalendáriom, 1931

DEBRECZENI Attila: Csokonai és Kazinczy kapcsolata. Klny. Debrecen, Könyv és Könyvtár, 1997, 88.

EMBER Ernő: Kazinczy és Debrecen. - Pap Károly- Emlékkönyv, 1939. Évlapjai, 56. köt.

FARAGÓ József: Egy moldvai csángó Lúdas Matyi-mese. - Nyelv- és Irodalomtudományi Közlemények. Kolozsvár, 1960, 256–268.

FARKAS Gyula: A magyar romantika. 1930

GOMBOCZ Endre: A magyar botanika története. 1936 GULYÁS Pál: Költők sorsa Debrecenben. - Új Élet, 1939

HARSÁNYI István: Rokokó ízlés a magyar irodalomban. 1930

HATVANY Lajos: Egy kortárs Csokonairól. - Nyugat, 1911, 4. szám

HORVÁTH János: A magyar irodalmi népiesség. Bp., MTA, 1927

HORVÁTH János: Csokonai (Csokonai költőbarátai: Földi és Fazekas). Bp., MTA, 1936

ILLYÉS Gyula: Magyarok. I. k. 1939

JUHÁSZ Andor: A világirodalom élettörténete. 1928 JUHÁSZ Géza: A magyar szellem vándorútja. 1938 JULOW Viktor: Fazekas Mihály. Bp., 1982

JULOW Viktor: A nippuri szegény ember meséje és a Lúdas Matyi ó-romániai mesemintájának kérdése. - Irodalomtudomá- nyi Közlemények, Bp., 1963, 678–690.

JULOW Viktor: Fazekas Mihály összes művei. Bp., Akadé- miai, 1955

KARÁCSONY Sándor: Lúdas Matyi. 1939

KARDOS Albert: A debreczeni Fűvészkönyv nyelve. - Csoko- nai-emlékkönyv, 1909

KAZINCZY Ferenc Levelezése, I–XXI., s. a. r. VÁCZY Já- nos, Bp., 1890–1911; XXII., s. a. r. HARSÁNYI István, Bp., 1927; XXIII, s. a. r. BERLÁSZ Jenő, BUSA Margit, Cs. GÁR-

DONYI Klára, FÜLÖP Géza, Bp., Akadémiai, 1960

KAZINCZY Ferenc Válogatott művei. S. a. r. SZAUDER Mária, Bp., Szépirodalmi, 1979

KOVÁCS Máté: Fazekas Mihály a rokokó költő. Debrecen 1940

KOVÁCS Máté: Fazekas Mihály, a költő, élményvilága. - Pap Károly-Emlékkönyv, 1939

KOZOCSA Sándor: A Lúdas Matyi-kiadások története. - Magyar Könyvszemle, 1938

LOVAS Rezső: F. M., a botanikus. - Debreceni áll. reáliskola értesítője, 1928

Magyar Grammatika, mellyet készített Debreczenbenn egy Magyar Társaság, Bétsbenn a Magyar Hírmondó Íróinak költsé- gével, Alberti betűivel. 1795

MAJOROS Béla: Fazekas Mihály, a költő. - Debreceni állami reáliskola értesítője, 1928

MÁTRAY Lajos: Fazekas Mihály élete és munkái. Debrecen, 1888

MOLNÁR Pál: Debrecen irodalmi életének útja. - Pap Károly-Emlékkönyv, 1939

MÓRICZ Zsigmond: Lúdas Matyi. Uránia, 1905

NAGY Sándor: A debreceni református Kollégium története. 1933

NÉGYESY László: Gvadányi és Fazekas. 1904. (Bevezető tanulmány.)

NOSZLOPY Ferenc: Fazekas Mihály végrendelete. - Debrec- zeni Képes Kalendáriom, 1917

PENYIGEY Dénes: Debrecen erdőgazdálkodása a XVIII. században és a XIX. század első felében. Bp., Akadémiai, 1980

PÓR Anna: Ludas Matyi százéves útja a népmesétől a színpa- dig. - A Petőfi Irodalmi Múzeum évkönyve, Bp., Képzőművésze- ti Alap Kiadóvállalata, 1963. 99–122.

S. SZABÓ József (1940): A debreceni Kollégium nyelv- és diákszótára. - Debreceni Képes Kalendáriom az 1941-ik eszten- dőre. 41. évfolyam. Debrecen, Méliusz. 45–52.

S. SZABÓ József: Fazekas Mihály ismeretlen versei. - Egyete- mes Philologiai Közlöny, 1908

S. SZABÓ József: Főhadnagy Fazekas Mihály szerelmei. - Debreczeni Képes Kalendárium, 1909

SZAUDER József: Fazekas Mihály, a Ludas Matyi költője. - Új Hang 1953. 2. sz. 87–92.

SZILÁGYI Márton: Kegyelem és erőszak (Fazekas Mihály Lúdas Matyija). - SZILÁGYI Márton: Határpontok. Bp., Rá- ció, 2007, 164–182.

TÓTH Rezső: Fazekas Mihály versei, 1900. Régi magyar könyvtár, XVII. (Részletes bevezető tanulmány.)

TÖRÖK Péter: A magyar Fűvészkönyv növénytani méltatása. - Csokonai-Emlékkönyv, 1909

WALDAPFEL József: A magyar irodalom a felvilágosodás korában. Bp., Akadémiai, 1957

ZSIGMOND Ferenc: A Debreceni Református Kollégium története 1538(?)–1938. Debrecen, 1937



ISBN: 978-606-37-1288-3